
M!
GAMES
10/2010 AUSGABE 204 CyberMedia WWW.MANIAC.DE

Schnittig

Welcher Jugendliche in Deutschland träumt nicht davon? Endlich 18 sein! Alleine Auto fahren, selbst entscheiden, wo man wohnen und was man kaufen möchte, heiraten – die Welt scheint plötzlich nur noch wenige Grenzen zu haben. Auch erwachsene Unterhaltung wie Pornofilme, Horror-Schocker und 'ab 18'-Games müssen nun nicht mehr über Kumpels oder per illegalem Download besorgt werden. Dennoch stoßen volljährige Gamer mit Hang zu rabiater Bildschirmunterhaltung hierzulande auf Hürden, insbesondere den Jugendschutz. Dem Namen zufolge sollte dieser die Jugendlichen unter 18 Jahren vor nicht altersgerechten Inhalten schützen. Hierzulande schützt er aber auch Erwachsene vor manchen Spielen, die sie im Rest der Welt problemlos kaufen dürfen. Es kommt regelmäßig vor, dass Games in Deutschland geschnitten (die deftigsten Szenen fehlen) respektive gar nicht veröffentlicht werden. Wohlgemerkt: Spiele aus der ersten Kategorie tragen trotz Entschärfung ein 'ab 18'-Siegel.

Dass wir uns nicht falsch verstehen: Wir sind für Jugendschutz und die Förderung der Medienkompetenz. Wir sind aber auch dafür, dass Volljährige nicht bevormundet werden. Daher geben wir erwachsenen Zockern diesen Monat eine Entscheidungshilfe an die Hand: In unserem Top-Thema "Diese Spiele sind zu hart für Deutschland" widmen wir uns schnitt- und veröffentlichungsgefährdeten Titeln und analysieren, welche Kürzungen drohen könnten beziehungsweise bei welchen Games Ihr schon mal Euren Importhändler kontaktieren solltet – sofern Ihr Uncut-Exemplare bevorzugt. Uns interessiert Eure Meinung: Zockt Ihr ausschließlich ungekürzte Fassungen oder sind Euch Schnitte egal? Schreibt uns unter leserpost@maniac.de.

Eure Meinung würden wir gerne auch zur digitalen Premiere der M! Games auf iPad, iPhone und iPod touch wissen. Richtig gelesen: Wenn uns Apple keinen Strich durch die Rechnung macht und die Freigabe zügig klappt, steht die M!-App Anfang September zum Download bereit – gratis dabei ist unser Jubiläumsheft, die Ausgabe 06/10. Ältere Hefte sowie das aktuelle Exemplar kosten je 2,99 Euro. Wir freuen uns auf Euer Feedback zur digitalen – und selbstverständlich ungeschnittenen – M! Games: per E-Mail (leserpost@maniac.de) oder als Kommentar in den MAN!AC-Foren.

Noch ein Hinweis an alle Abonnenten: Aufgrund des Test-Embargos von "Metroid: Other M" wurden die M!-Abos einen Tag später als sonst verschickt – wir bitten um Entschuldigung, solltet Ihr diese Ausgabe daher erst am Samstag erhalten haben.

Nur im Abo erhältlich: das stylisch-exklusive M!-Cover. Mehr auf Seite 97.



Ab September: M! Games digital für iPad, iPhone und iPod touch.

VERSTÜMMELT GESCHNITTEN ZENSIERT

Diese Spiele sind zu hart für Deutschland

ab Seite 6

EXTENDED





NUR IN M!

DEIN EXKLUSIVER SPIELE-FÜHRER FÜR DIE KOMMENDEN MONATE

ab Seite 35

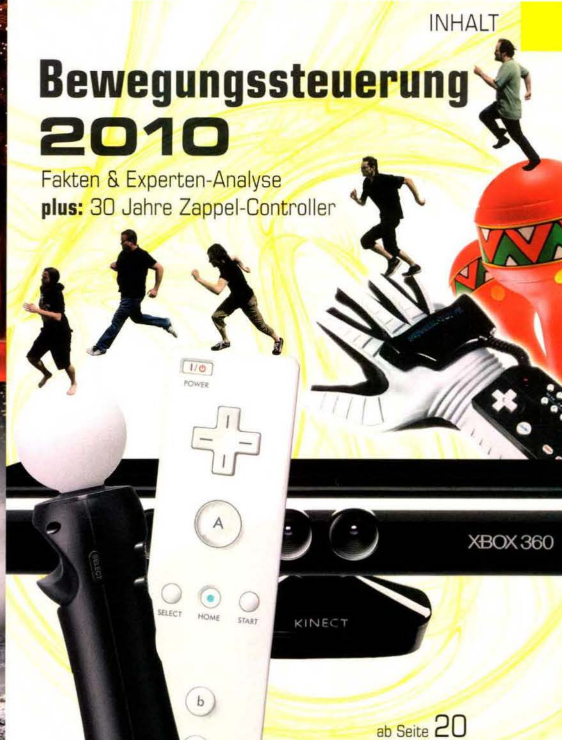
» KOMPLETT
» KOMPAKT
» KOMPETENT

TOP-THEMEN

NACHRICHTEN

RUBRIKEN





COM!NG

PREVIEW

IMPORT-TESTS

SPIELE-TESTS

NACHSPIEL

ONLINE-TESTS

INTERAKTIV



Diese Spiele sind zu hart für Deutschland

Platzende Köpfe, brennende Menschen oder Gewalt gegen Zivilisten – Spielszenen, die beim deutschen Jugendschutz die Alarmglocken läuten lassen. Hierzulande führen solche Inhalte nicht selten dazu, dass Gamer am Ende im Laden entschärfte Software vorgesetzt bekommen oder eine Veröffentlichung aufgrund von Indizierungsgefahr gar ausbleibt. Bei letzterem Fall bleibt dann nur der Gang zum Import-Händler.

In den nächsten Monaten erscheinen knapp zwei Dutzend solcher "Problemkinder". Grund genug, diese Kandidaten näher zu beleuchten und sie auf ihre Schnitt- bzw. Indizierungsgefahr hin zu analysieren. Daneben klären wir, ob bei den jeweiligen Spielen Anpassungen in Richtung geringerer Gewaltanteil überhaupt möglich sind. Denn einige Games rücken überzogen brutales Vorgehen in den Spielmittelpunkt – Schnitte werden so nahezu unmöglich. Auch haben wir schon erlebt, dass Titel 'kaputtgeschnitten' in Deutschland erscheinen: Wenn sich getroffene Gegner blitzschnell in Luft auflösen, statt mit weithin sichtbaren Blutfontänen ins digitale Nirwana abzutreten, dann leidet schon mal die Spielbarkeit ("Ist der Typ jetzt tot oder versteckt er sich nur hinter den Kisten da vorne?").

Wie wir letztlich die Veröffentlichungslage einschätzen, erfahrt Ihr anhand unserer Prognose-Ampel. *os*



INHALT

Postal III

Damit hat keiner gerechnet: Das rüde Actionspiel an der Grenze des guten Geschmacks soll auch nach Deutschland kommen. Wir schätzen die Chancen ein.

KOMMT GESCHNITTEN

Hart, skurril, menschenverachtend? Die "Postal"-Serie hat in der Vergangenheit viel Kritik einstecken müssen und wurde in Deutschland mit einer Indizierung 'belohnt'. Zivilisten erschießen, sie anpinkeln und verbrennen? Eindeutig zu hart für den hiesigen Markt. Mit "Postal III" wagt das Entwicklerstudio Running with Scissors einen neuen Versuch, auch deutsche Spieler an den brutalen Abenteuern des Dude teilhaben zu lassen.

Der Dude räumt auf

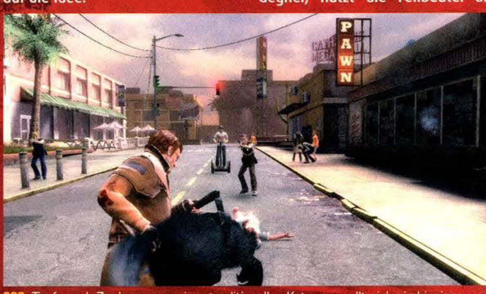
Ihr landet mit einem defekten Auto in der Kleinstadt Katharsis und müsst Geld verdienen, um die Reparatur bezahlen zu können. Der zynische und abgewrackte Dude nimmt deshalb einen Job in einem Pornokino an und saugt dort – angewiesen vom Besitzer, der frappierend an Mario erinnert – die benutzten Taschentücher erschöpfter Kunden auf. Die schmierige Idylle währt nicht lange, denn ein Trupp der fülligen und konservativen 'Soccer Moms' stürmt das Etablissement. Nun habt Ihr die Wahl: Geht mit Fußtritten und Waffengewalt gegen die Demonstranten vor oder besprüht sie mit den männlichen Ergüssen aus Eurem Staubsauger. So tötet Ihr niemanden, die Moms übergeben sich aber geräuschvoll und laufen weg. Nach diesem Prinzip funktionieren alle Missionen:



360 Für Lautschrift-Leser: Die 'Soccer Moms' haben mit Fußball nichts am Hut.

Ihr müsst nicht töten, dadurch wird das Spiel aber bockschwer, denn Polizisten, Taliban-Kämpfer, Katzen und schwergewichtige Amerikaner sind leicht reizbar und verstehen kaum Spaß, wenn Ihr ihnen einen Tritt versetzt. Übrigens war es auch im indizierten zweiten Teil möglich, das Spiel ohne eine einzige Leiche zu beenden, es kam nur niemand auf die Idee.

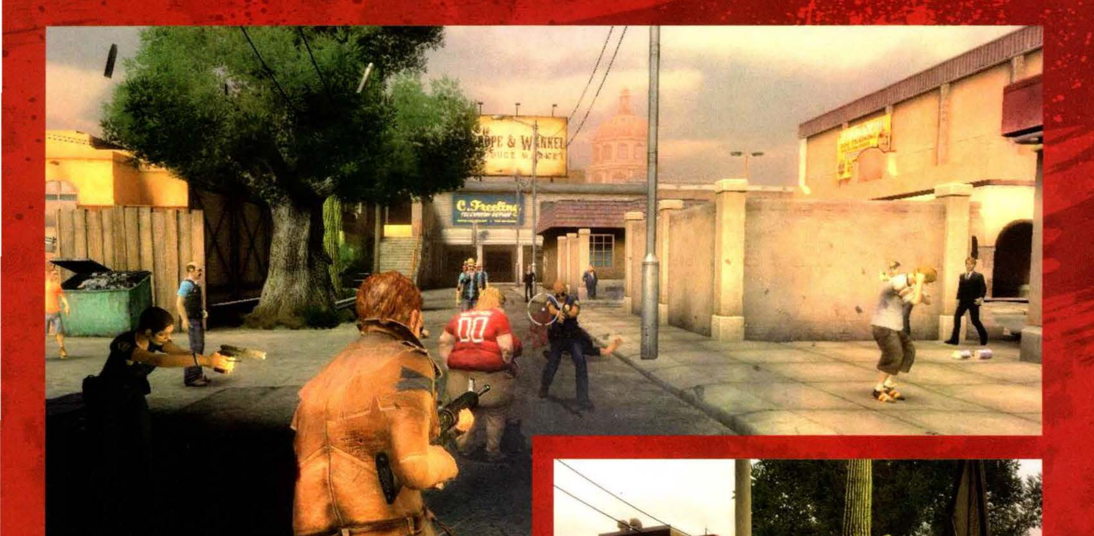
Produzent Andrew Belkin ist auf alle Fälle gewillt, "Postal III" nach Deutschland zu bringen. Dafür nimmt er auch den ein oder anderen Schnitt in Kauf. Ungekürzt hat das Spiel bei uns auf keinen Fall eine Chance: Ihr trennt nach Belieben Körperteile ab, steckt lebenden Katzen Granaten in den Allerwertesten und werft sie auf Gegner, nutzt die Fellbeutel als



360 Tierfreund: Zu den aggressiven traditionellen Katzen gesellt sich ein bissiger Dachs, mit dem Ihr im Kettensägen-Stil Menschen im Nahkampf metzelt.

Die Vorgänger

Schon in der Vergangenheit machten die "Postal"-Spiele durch massive und menschenverachtende Gewalt auf sich aufmerksam. In beiden Teilen, denen zahlreiche Add-ons folgten, seid Ihr in einer amerikanischen Kleinstadt als 'Dude' unterwegs, einem Mann mit Sonnenbrille und schwarzem Mantel. Den Prototyp eines "Amokläufers" steuert Ihr 1997 noch aus einer isometrischen Draufsicht, während Ihr 2003 "Postal 2" aus der Ego-Perpektive erlebt. Beide Spiele wurden in Deutschland indiziert und das nicht ohne Grund: Der Dude hat die Möglichkeit, Zivilisten zu foltern und zu ermorden. Beispiel gefällig? Er kann Menschen mit Benzin übergießen, sie anzünden, die Flammen dann mit seinem Urin löschen und der sich daraufhin übergebenden Person ins Gesicht treten. Die "Postal"-Spiele seien ein satirisches Spiegelbild des amerikanischen Lebens, behaupten die Entwickler. Waffen liegen frei zugänglich herum und alle Menschen sind gewaltbereit. Islamische Selbstmordattentäter, der Missbrauch von Katzen als Schalldämpfer und die zynischen Sprüche des Dude machten eine Indizierung unumgänglich.



360 Mit einem Maschinengewehr durch die Straßen von Katharsis zu laufen, ist angesichts der vielen ungewöhnlichen Waffen fast schon langweilig.

360 Besser arm dran als Arm ab: Ihr verprügelt Eure Gegner auch mit abgetrennten Gliedmaßen. Diese zählen allerdings nicht als Waffe, Ihr erzürnt also nicht die Polizei.

> Ungeschnitten wird das Spiel in Deutschland nicht erscheinen.

Schalldämpfer und krallenbewehrte Gewehrgranaten oder hetzt einen Bienenschwarm auf Eure Gegner. Ein weiteres Problem ist der schwarze Humor der Entwickler: An einer Wand des Pornoladens entdecken wir ein Werbeposter mit einer leichtbekleideten Soldatenbraut und der Aufschrift "Schindler's Tits" – uns blieb das Lachen im Halse stecken.

Sag Nein zur Gewalt

Die Option, das Spiel gewaltfrei zu Ende zu bringen, ist vielleicht dieses Mal ein Grund für die USK, eine 'ab 18'-Freigabe zu erteilen. Der Dude agiert in "Postal III" nicht durchweg böse und kann auch den Weg des Guten gehen. Er schlägt sich dann auf die Seite der Polizei und Ihr erlebt eine andere Geschichte. Generell entscheidet Ihr bei jeder Mission aufs Neue, auf welcher Seite Ihr steht. Helft Ihr bei einem Überfall eher den Ordnungshütern oder den Verbrechern? Unentschlossene Naturen töten einfach blind drauflos und haben somit beide Parteien gegen sich.

Eine deutsche Version ist also angedacht, doch wie sieht es mit einer PlayStation-3-Fassung aus? "Postal III" wird momentan mit der Source-Engine von Valve entwickelt, die nach Ansicht von Belkin nicht gut mit der Blu-ray-Konsole harmoniert. Da Valve derzeit aber an "Portal 2" für die PS3 arbeitet, ist eine Aktualisierung der Engine und damit auch eine Fassung für beide Next-Gen-Konsolen vorstellbar. Der auf der gamescom präsentierten Version merkte man das Alter des Grafikmotors deutlich an: Detailarme Texturen und wenig Abwechslung auf den Straßen von Katharsis trübten das Bild.

Insgesamt schockiert uns "Postal III" nicht so stark, wie erwartet. Das Spiel hat zwar einen rüden und zynischen Ton und bricht wieder mit gesellschaftlichen Konventionen – aber gerade durch die altbackene Grafik wirkt die Gewalt nicht sonderlich explizit. Ob's unterm Strich der sprichwörtliche Mordsspaß wird, bleibt abzuwarten. Denn Gewalt und schwarzer Humor verlieren oft schnell ihren Reiz. *tk*



360 Der Klassiker der "Postal"-Nahkampfwaffen. Mit der Schaufel zieht Ihr auch diesem glatzköpfigen Polizisten einen Scheitel.

System	**360**
Entwickler	**Running with Scissors, USA**
Hersteller	**Akella**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- Waffen, die wir uns nicht im Traum vorstellen konnten

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- altbackene Grafik
- Sadismus und Zynismus stoßen an die Grenzen des guten Geschmacks

FAZIT » **Ob das Spiel den Aufwand lohnt? Akella wollen "Postal III" nach Deutschland bringen. Mal sehen, was nach den Schnitten vom Spiel übrig bleibt.**

Dead Rising 2

Alle Infos zum Xbox-360-exklusiven Prequel, zur Special Edition, zum Schauplatz und den Waffen. Außerdem: viele gute Gründe, warum die Zombie-Action nicht nach Deutschland kommt.

KOMMT NICHT

Im letzten Heft meckerten wir über das unveränderte Speichersystem und rührten die Werbetrommel für Keiji Inafunes Zombie-Film zu "Dead Rising", diesmal wollen wir über das Xbox-360-exklusive Prequel "Case 0" berichten sowie auf die Schauplätze und... äh... Tötungsmöglichkeiten zu sprechen kommen.

Im kostenpflichtigen "Dead Rising: Case 0" erlebt Ihr die Vorgeschichte: Hauptfigur Chuck strandet mit seiner infizierten Tochter in einer Kleinstadt. Weil ihm der Wagen geklaut wird und sein Mädel alle paar Stunden eine Ration Zombrex-Medizin (gegen die Zombiefizierung) braucht, geht er per pedes auf Untotenjagd. "Case 0"-Spieler freuen sich über exklusive freischaltbare Outfits (z.B. ein sexy Kellnerinnen-Kleid), morden mit einer Hybrid-Waffe aus Mistgabel und Schrotflinte und dürfen dank des voll integrierten Auflevel-Systems ihren Charakter bis auf Stufe 5 bringen und ins Hauptspiel übernehmen. Auf der E3 war "Case 0" bereits spielbar und machte u.a. wegen der verbesserten Steuerung, die jetzt gleichzeitiges Laufen und Zielen erlaubt, durchaus Laune, wenn auch die Zombies noch arg passiv waren. Dies bringt uns zum nächsten Punkt, den Feinden – und wie Ihr sie mit Waffen um die Ecke bringt: Die Untoten streunen mal behäbig nach Euch grabschend, mal teilnahmslos schlurfend durch das Vegas-Abbild Fortune City. Manche von ihnen spielen gar an einarmigen Banditen. Solch passive, menschenähnliche Feinde wird die USK nicht gern sehen. Und was macht Ihr? Ihr tötet sie. Auf alle nur erdenklichen Arten: Spießt sie mit einem Geweih auf! Zerteilt sie mit der Kettensäge! Verbeult Ihre Köpfe mit Baseballschläger oder Stachelkeule! Zündet sie an! Erschießt sie! Schockt sie mit Elektroblitzen! Schneidet ihnen die Beine mit geworfenen Sägeblättern ab! Überfahrt sie mit dem Motorrad, Auto, Dreirad oder Rollstuhl! Saugt sie in die Vakuumsäge! Oder rammt ihnen einen Schirm rein, spannt diesen auf und bringt sie zum Platzen! Und wo passiert all das? In einer weitläufigen Amüsierstadt, die einem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich sieht. Einer alltäglichen Umgebung mit Casinos, Stripclubs, Cafés und Kneipen sowie zwei Einkaufszentren mit je 40 Geschäften. Ach ja, einen Zombie-Zoo mit Zombie-Tieren soll es auch geben. Trotz solcher Klamauk-Einlagen und vielen drolligen Kostümen, die Chuck auf Wunsch zum Hampelmann machen, stecken in "Dead Rising 2" ungefähr 1.000 gute Gründe, die gegen eine deutsche Veröffentlichung sprechen – kein Wunder, dass Capcom Deutschland keine PR-Arbeit für das Spiel macht. Uns würde ein ungeschnittener, nein sogar jeglicher Release dieses Schlachtfests jedenfalls mehr als nur wundern. *ms*





360 Metzger im Schlafrock: Links dreht Chuck eine Kettensägen-Pirouette, rechts brät er Zombie-Gesichter mit der heißen Pfanne.



PS3 Ohne Rezept-Pflicht: die 80 Dollar teure 'Zombrex Edition', u.a. mit Film, Zombrex-Stift, Prospekt und Artbook.



360 Wer hart kämpft, darf auch mal einen über den Durst trinken. Ob Ihr Feinde auch umkotzen könnt, wissen wir aber noch nicht.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Blue Castle Games, Kanada**
Hersteller	**Capcom**
Genre	**Action**
Termin	**28. September**

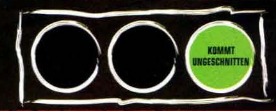
DAS GEFÄLLT UNS:
» riesiger Spielplatz mit unzähligen Läden
» kreatives, umfangreiches Waffenarsenal

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
» altbackenes Speichersystem
» spielerischer Gehalt hinter der Gewalt

FAZIT » **Was Zombiefans Spaß macht, ist erlaubt! Gigantische Gewaltorgie, an deren spielerischem Gehalt wir noch zweifeln.**

Spec Ops: The Line

Sandkasten-Spiel mal anders: Schießt Euch durch das verwüstete Dubai und entscheidet, ob Ihr Geiseln rettet oder sie ihrem Schicksal überlasst.



Der deutsche Entwickler Yager schickt Euch in die Wüste. Als Leiter einer Delta-Force-Einheit sucht Ihr im von Sandstürmen verwüsteten Dubai nach dem seit Jahren vermissten Colonel John Conrad. Ob der sich über Euer Hilfsangebot freut, werdet Ihr noch früh genug erfahren. "Spec Ops: The Line" ist – wie uns eine Live-Präsentation verriet – ein intensiver Third-Person-Shooter im modernen Militärgewand samt "Gears of War"-schem Deckungsfeature.

Zusammen mit Eurem Team bildet Ihr ein eingeschworenes Grüppchen – austauschbare Polygon-Kasper als Kameraden soll es in "Spec Ops" nicht geben. Denn zum einen gebt Ihr Euren Kameraden im Kampf Befehle, zum anderen reagieren sie auf Eure Handlungen: Löst Ihr zum Beispiel eine Sandlawine aus , die Zivilisten in den Tod reißt, müsst Ihr Euch Kritik gefallen lassen. Der Untertitel "The Line" verweist laut Lead Designer Cory Davis auf den schmalen Grat, der bei den moralischen Entscheidungen des Spiels den Unterschied zwischen ehrbarem Helden und berechnendem Schlächter ausmacht. Auf der E3 erlebten wir bereits zwei prekäre Situationen: Als wir um eine Ecke biegen, taucht urplötzlich eine vermummte Frau vor unserem Fadenkreuz auf – zum Glück drücken wir nicht ab, denn es handelte sich um eine Zivilistin, die sich angsterfüllt zu Boden warf und sicher keine Gefahr darstellt (kleines Bild unten).

Wenig später eine noch härtere Entscheidung: Wir haben ein feindliches Lager im Blick, in dem die Exekution eines Gefangenen stattfindet. Wir können entweder eingreifen und den Tropf vor seinem Schicksal bewahren oder aber den sicheren Weg um das Lager herum wählen und den Mann seinen Häschern überlassen. Was hat Vorrang: unser Gewissen oder die Mission? Sogar unsere Mitstreiter sind sich nicht einig und geben Ratschläge, wie die Situation zu lösen sei. Angesichts solch drastischer Szenen sind wir nicht sicher, ob deutsche "Spec Ops"-Spieler ein ungeschnittenes Spielerlebnis erwarten dürfen – spätestens wenn aus dem eben beschriebenen passiven Nicht-Retten einer Person die aktive Tötung eines Unschuldigen würde. Auch abseits der Moral-Entscheidungen greift Yager bei Inszenierung und Setting zu mitunter drastischen Mitteln: Unsere Truppe flaniert durch ehemalige Prachtstraßen, die von verstümmelten Leichen gesäumt werden, welche an Laternenpfählen im Wind baumeln; nicht weniger hart ist der Anblick verkohlter Körper nach einem Angriff mit Phosporbomben (eine nach den Zusatzprotokollen zu den Genfer Abkommen geächtete Brandwaffe).

Da die gezeigte Gewalt zwar schonungslos dargestellt, aber nie selbstzweckhaft eingesetzt wurde und Blut nur in gerneüblichen Dosen vorkommt, meinen wir, dass "Spec Ops" gute Chancen hat, die USK-Prüfung im Jahr 2011 ohne Schnittauflagen zu meistern. *ms*



360 Auf Knopfdruck feuert Ihr blind über die Deckung oder sprintet zur nächsten.



360 Cool: Geht hinter einem Autowrack in Deckung und feuert durch den Innenraum. Nettes Detail: der verbissene Gesichtsausdruck mit zusammengekniffenen Augen.

360 Nicht schießen! Nicht immer ist ein schneller Abzugsfinger von Vorteil.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Yager, Deutschland**
Hersteller	**Take 2**
Genre	**Action**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- dreckiger Look, coole Perspektiven
- unverbrauchtes Szenario
- Moral-Entscheidungen haben Konsequenzen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Sand-Lawinen-Feature bisher lahm
- Waffen könnten mehr Bums vertragen

FAZIT » Deutsches Spiel mit viel Potenzial: technisch stimmige, spielerisch dynamische Third-Person-Action mit spannendem Setting und reichlich derben Szenen.

Mortal Kombat

Mit übertriebener Brutalität will das Enfant terrible des Prügelgenres langjährige Serienfans erfreuen. Allerdings ist "Mortal Kombat" ein klarer Beschlagnahmungskandidat.

KOMMT NICHT

Seit dem Konsolendebüt am 13. September 1993, dem berüchtigten 'Mortal Monday', hat die "Mortal Kombat"-Reihe für viel Wirbel gesorgt. Sittenwächter empörten sich über den schamlosen Fokus auf blutige Kämpfe inklusive abschließendem Fatality-Move, mit dem Spieler besiegte Gegner zusätzlich demütigten und auf absurd brutale Weise hinrichteten.

Daher landete seitdem der Großteil aller Episoden in Deutschland auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, einige Ableger erfüllten gar einen Straftatbestand nach Paragraph 131 des Strafgesetzbuches. Der verbietet die Verbreitung von Medien, welche "grausame oder sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt".

2008 schockierte "Mortal Kombat vs. DC Universe" die Fanbasis der spielerisch seit jeher zweifelhaften Beat'em-Ups, doch nicht etwa wegen eines neuen, nie dagewesenen Ausmaßes an Brutalität. Im Gegenteil: Zu zahm war vielen das auch spielerisch seichte Treffen der "MK"-Recken mit den Helden des DC-Comic-Universums.

Der Blutdurst der Fans will gestillt werden, erkannte Creative Director und Serienpapa Ed Boon, der uns sein neuestes Baby mit folgenden Worten auf der diesjährigen E3 spielen ließ: "Stellt Euch alles, was Ihr an den ersten drei Spielen geliebt habt, gebündelt und mit der neuesten Technologie vor!"

Über die zweifellos vorhandenen spielerischen Qualitäten berichteten wir bereits in Ausgabe 08/2010, eine ungekürzte Veröffentlichung in Deutschland halten wir allerdings für ausgeschlossen. Sowohl die Fatalitys als auch die neuen X-Ray-Attacken wirken durch die Unreal Engine 3 extrem wie nie. Letztere offenbaren auf Knopfdruck gar das Innenleben der Kombattanten: Sub-Zero schlägt seinem Widersacher seitlich auf die Schläfe, der Schädel ist dabei in Nahaufnahme mit verschobener Kinnlade zu sehen, während eine Blutfontäne auf der anderen Seite austritt. Der Gegner stürzt zu Boden und der erbarmungslose Frostmann tritt kräftig aufs krachend splitternde Brustbein.



360 Nach Kung Laos Hut-Therapie leidet Johnny Cage unter einer gravierenden Persönlichkeitsspaltung.

Auch die bislang gezeigten Fatalitys sind so übertrieben grob, dass Splatterfans jauchzen: Scorpion beispielsweise zückt sein Schwert und halbiert den Widersacher in Hüfthöhe. Doch der Torso fällt nicht etwa zu Boden, vielmehr landet er erneut auf dem Unterleib, ehe ein weiterer Hieb den Kopf abtrennt, der ebenfalls an seinem alten Platz zurückkehrt. Erst durch einen wuchtigen Tritt gegen die Brust fliegen die Einzelteile in alle Richtungen – und Scorpion setzt nach: Er holt aus und zerteilt den rotierenden Schädel der Länge nach in der Luft, was dessen detailliertes Innenleben offenbart.

Man mag zum Unterhaltungswert solcher Szenen stehen, wie man will: Für eine Freigabe ab 18 Jahren wären Schnittmaßnahmen so weitreichend, dass vom Spiel nur wenig übrig bliebe. *mh*



360 Selbst Special Moves wie Sub-Zeros Eisschwert gehen durch Mark und Bein – warm ums Herz wird Johnny dabei nicht.



360 Die groben X-Ray-Manöver in Zeitlupe sind nicht nur für empfindliche Spieler ein Schlag in die Magengrube.

System	**PS3 / 360**
Entwickler	**NetherRealm Studios, USA**
Hersteller	**Warner Bros.**
Genre	**Beat'em-Up**
Termin	**1. Quartal 2011**

DAS GEFÄLLT UNS
- Rückkehr zu den Serienwurzeln
- detaillierte Röntgenansicht-Moves und Schadensmodelle
- moderne Versionen klassischer Stages

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- nie und nimmer Deutschland-kompatibel
- Spielbarkeit darf nicht unter dem Fokus auf Gewaltdarstellung leiden
- wir warten auf Friendship-Moves & Co.

FAZIT » **Die Rückkehr einer Legende: Die berühmt-berüchtigte Prügelserie erhält einen neuen Ableger, der Sittenwächtern die Zornesröte ins Gesicht treiben wird.**



Der diesjährige Ableger der "Call of Duty"-Reihe bietet erstmals die Möglichkeit, eigene Videos mitzuschneiden.

Killzone 3



Genre:	Ego-Shooter
System:	PS3
Hersteller:	Sony
Termin:	2011

Bei "Killzone 2" waren wir verwundert: Harte, intensive, schmutzige Schießereien und lebensecht animierte Feinde, die in der Feuersbrunst Eures Flammenwerfers zappelnd zusammenbrechen oder von der Pfahlkanone an die Wand getackert werden, waren der USK offenbar nicht zu brutal – der PS3-Shooter erschien auch bei uns ungeschnitten. Insofern stehen die Zeichen gut für den dritten Teil des Helghast-Kriegs – wenn da nicht das neue Nahkampfsystem wäre: Den Anfang machen hinterlistige Schubser über Brüstungen oder Tritte gegen die Brust, auch hier sollten Jugendschützer nicht aufschreien. Problematischer sind Genickbrüche und Messer-Attacken – neuerdings rammt Ihr Feinden die Klinge in Rücken, Hals oder Auge. Ob Ihr allerdings Einfluss darauf habt, welches Todesmanöver Eure Spielfigur auspackt, ist noch nicht bekannt. Sollte dies der Fall sein, könnte "Killzone 3" in Deutschland Probleme bekommen – wir tippen aber auf kontextsensitiven Einsatz und deshalb auf ein 'ab 18'-Siegel mit allen Spielinhalten.



Gemein: Erst verdreht Ihr Helghasts den Kopf, dann werden sie mit Tritten abserviert!

Call of Duty: Black Ops

Genre:	Ego-Shooter
System:	PS3 / 360
Hersteller:	Activision
Termin:	9. November

Die jüngst via Trailer bekannt gegebenen Infos zum Mehrspieler-Modus von "Black Ops" sind in puncto Schnittauflagen nicht relevant – ein ferngesteuertes Auto, um Feinde hochzujagen, und der Video-Editor fallen bei einem Militärshooter nicht weiter ins Gewicht. Um die Zukunft vorherzusagen, lohnt sich vielmehr ein Blick in die Vergangenheit: Im letzten Jahr sollte "Modern Warfare 2" Activision zufolge ungeschnitten in Deutschland erscheinen - diese Aussage erwies sich bekanntermaßen als Lüge – die Flughafen-Mission der deutschen Fassung war sehr wohl anders als im Ausland. Blicken wir noch ein Jahr weiter zurück, fällt auf, dass "World at War", das letzte von Treyarch entwickelte "CoD", an unzähligen Stellen geschnitten war: Vom Fehlen verfassungsfeindlicher Symbole abgesehen, fehlten Tondokumente, wurden Namen geändert und der Gewaltanteil drastisch heruntergefahren: Platzende Köpfe, abgeschossene Beine und zehn Sekunden lang brennende und schreiende Feinde gibt es in der deutschen Fassung von "World at War" nicht. Wir vermuten, dass die Entwickler auch in diesem Jahr auf ähnliche drastische Bilder setzen und wir deshalb nur eine gekürzte Version erhalten.

Bulletstorm

Genre:	Ego-Shooter
System:	PS3 / 360
Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	24. Februar 2011

"Bulletstorm" aus dem Hause Electronic Arts macht alles richtig, um bei der USK höhnisches Gelächter und Kopfschütteln zu provozieren: Das Spielkonzept dreht sich nämlich um möglichst kreative Kills. Ihr landet als Grayson Hunt zusammen mit Eurem Partner Ishi Sato auf dem farbenfrohen Planeten Stygia, auf dem es von Kannibalen, fleischfressenden Pflanzen und Mutanten nur so wimmelt. Das Motto der Co-Produktion von Epic Games und People can fly lautet 'Kill with Skill'. Sorgen normalerweise schon Kopfschüsse und abgetrennte Glieder für Stirnrunzeln in deutschen Landen, ist das bei "Bulletstorm" nur der Anfang. Der Ego-Shooter vergibt Punkte und Titel für Eure Abschüsse. Wenig Zähler gibt es für normale Treffer, doch wenn Ihr zum Beispiel einen Gegner in die Luft tretet, ihn dann in Brand setzt und schließlich mit einem Explosivgeschoss zerfetzt, beginnt der richtige Punkteregen auf Euer Konto. Kann man vielleicht sogar seine kreativsten Abschüsse im Netz veröffentlichen und mit anderen teilen oder sich in Ranglisten eintragen?

Vieles ist denkbar mit dieser Art von Highscore, die Spielmechanik macht aus "Bulletstorm" aber einen heißen Indizierungskandidaten. Argumente wie "Satire" oder "comichaft überzogene Gewalt" dürften bei den Sittenwächtern auf taube Ohren stoßen, zumal Eure Gegner auch noch eindeutig menschlicher Natur sind. Schneiden die Entwickler für unsere Version aber das Punktesystem und die vielen Tötungsmöglichkeiten weg und lassen die Gegner Sekunden nach ihrem Ableben in der Luft verschwinden, bleibt nur ein halbgarer Science-Fiction-Shooter ohne Seele übrig, der die Mühe nicht lohnt. Wir rechnen der effektvollen Ballerei kaum Chancen aus, in Deutschland in einer vernünftigen Version Fuß zu fassen.



Die 50 Punkte im Bild gibt's nicht etwa fürs Durchspielen des Sega-Klassikers, sondern für einen Schuss in den Hintern. Oder etwa doch für das Versengen nach dem Tode?



Wenn dem Feind etwas im Halse steckt, spricht dies seinen Würgreflex an. Doch statt des Projektils speit der arme Tropf nur Blut aus – 50 Punkte für Euch!

Gears of War 3

Genre: Action
System: 360
Hersteller: Microsoft
Termin: 8. April 2011

Die "Gears of War"-Spiele gehören zu den populärsten Titeln auf der Xbox 360 und gleichzeitig zu den umstrittensten Indizierungsopfern überhaupt. Einerseits sind der Lancer, massig Blut und in Stücke zersägte Gegner nachvollziehbare Gründe für eine Verweigerung der Alterskennzeichnung, andererseits erscheinen Spiele wie "God of War III" bei uns ungeschnitten, obwohl sie ähnliche Gewaltszenen im Repertoire haben. Menschenähnlicher als die Soldaten in "Call of Duty" sind die echsenartigen Locust zudem gewiss nicht, doch in genannten Fällen ist das Spielgeschehen von Gewalt geprägt. Ein wenig Hoffnung gibt eine neue Form des Lancers, die statt der Kettensäge einen Bajonettaufsatz hat. Falls sich die USK am Holzfällerwerkzeug stört, könnte Epic den Standardlancer in der deutschen Version einfach durch das andere Modell ersetzen. Feinde werden dann "nur noch" erstochen, statt in kleine Stückchen zerhackt. Immerhin will Microsoft den Abschluss der "Gears"-Trilogie bei der USK einreichen, es besteht also noch Hoffnung, auch hier endlich Rache an den Locust und Lambent zu nehmen und den Shooter-Augenschmaus auf der Xbox 360 zu spielen. Allerdings werden Spiele, deren Vorgänger indiziert wurden, meist besonders genau unter die Lupe genommen und da Microsoft Titel ohne Altersfreigabe generell nicht in Deutschland veröffentlicht, müssen wir weiterhin zittern.



Der neue Lancer bereitet dem echsenartigen Locust rechts im Bild Bauchgrimmen.

Splatterhouse

Genre: Action
System: PS3 / 360
Hersteller: Namco-Bandai
Termin: 2011

Namco-Bandai Europe hat noch nicht entschieden, ob die Action-Blutorgie "Splatterhouse" in Deutschland erscheinen wird – nach dem zu urteilen, was wir auf der E3 gespielt haben, glauben wir nicht an eine Veröffentlichung. Im Hinblick auf Spielprinzip, den aktivierbaren Schwarz-Weiß-Berserker-Modus und die mitunter wahrhaft kreativen Tötungsmethoden (Stichwort: Mikrowelle), ist es wohl nicht möglich, den Titel Deutschland-gerecht zu kürzen. Produzent Dan Tovar stieß in einem Interview auf der Comic-Con-Messe ins gleiche Horn: "Du kannst kein 'Splatterhouse' ohne diese Menge an Blut zu zeigen – deshalb haben wir den Gewaltgrad hochgeschraubt". Dan weiter: "Wenn die Leute die Splatter-Kills ausführen, dann sollen sie sagen: 'Oh verdammt, hast du das gesehen?' Genau darauf zielen wir ab!" Tovars Aussage zum spielerischen Gehalt ("Wir versuchen nicht, das Rad neu zu erfinden") können wir bestätigen: Ihr prügelt Euch durch Horden missgestalteter Monster, verkloppt sie schon mal mit Euren eigenen abgetrennten Gliedmaßen und badet derweil in ihrem Lebenssaft. Na dann Prost!



Finish him: Kopf-Abreißen mittels Quicktime-Event? Aber natürlich geht das in "Splatterhouse"!



Aus Furcht vor den scharfen deutschen Jugendschützer-Augen ist der 'Berserker'-Modus ganz blass geworden – ob ihm das hilft?

Red Faction Armageddon

Genre: Action
System: PS3 / 360
Hersteller: THQ
Termin: 2011

Entwickler Volition blickt auf eine lange Reihe indizierter Spiele zurück: "Red Faction 1 & 2", "The Punisher", "Saints Row 1 & 2". Immerhin wurden wir meist mit einer deutschen Version bedacht, so auch bei "Red Faction Guerrilla", wo es uns (wie schon in "Saints Row 2") untersagt war, Sprengstoff-Päckchen an Feinde und Zivilisten zu kleben. "Red Faction Armageddon" bricht zwar nicht mit dem Open-World-Konzept des Vorgängers, setzt aber vermehrt auf Third-Person-Ballereien, Ekelgegner und düstere Atmosphäre. Ihr spielt Darius Mason, den Enkel des "Guerilla"-Helden, und räumt unter der Erde mächtig auf – mitunter bemannt Darius ein Mech-Ungetüm und baut mittels 'Nanoforge'-Werkzeug zerstörte Mauern auf. Saftige Splattereffekte beim Kampf mit insektoiden Aliens sind heutzutage sicherlich kein Problem, die neue Magnet-Knarre eröffnet da schon ganz andere Möglichkeiten: Mit diesem eindrucksvollen Spielzeug markiert Ihr zwei Punkte, dann wird das erste Objekt mit Karacho zum zweiten hingezogen – so schmettert Ihr z.B. eine Blechtonne auf feindliches Krabbelvieh.

Weil im Untergrund nicht nur Monster, sondern auch jede Menge Zivilisten wohnen, wird es möglich sein, eine Hauswand auf ihren Besitzer oder einen Container auf einen Arbeiter plumpsen zu lassen. Autsch – das könnte allerdings auch die USK sagen...



'Nanoforge'-Handschuh im Einsatz: Jedes zerstörbare Objekt kann in "Armageddon" auch wieder aufgebaut werden.



Nietet Ihr Gegner mit großkalibrigen Wummen um, fliegen schon mal die Fetzen – wir sahen bisher aber nur glibberige Alienfeinde.



Isaac kennt keine Gnade: Auch kindgleiche Monster werden gemeuchelt.

Nur nicht hetzen: Dem Feind werden mit jeder Salve mehr Gliedmaßen verstümmelt.

Dead Space 2

Genre: Action
System: PS3 / 360
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 28. Januar 2011

"Dead Space" verblüffte Spieler wie Hersteller EA gleichermaßen, wurde es nach dreimaliger Vorlage von der USK letztlich doch ungeschnitten durchgewunken, obwohl reichlich Monster-Körperteile fliegen. Dem Wii-Ableger "Extraction" (der in einer überarbeiteten Fassung der Limited Edition für PS3 beiliegt) blieb dieser Erfolg verwehrt, für Deutschland mussten bei einigen Gegnertypen die Zerstückelungen entfernt werden. "Dead Space 2" setzt auf noch mehr Action und führt frische Waffentypen und Feindmutationen ein. Besonders die oben abgebildete Art ähnelt in ihrer Form kleinen Kindern – ein kritisches Motiv, das beim fantasylastigen "Dante's Inferno" keinen Jugendschützer gestört hat, hier aber drastischer zur Geltung kommt. Ein weiterer möglicher Problempunkt: "Dead Space 2" enthält einen Mehrspieler-Modus, bei dem Ihr Euch gegenseitig meuchelt – bei "Resident Evil 5" fiel das entsprechende Download-Add-On seinerzeit bei der USK durch. Deshalb prognostizieren wir für "Dead Space 2" Schnittauflagen.

Devil's Third

Genre: Action
System: PS3 / 360
Hersteller: THQ
Termin: 2012

Das erste Spiel von Ex-Team-Ninja-Boss Tomonobu Itagaki nach seiner Trennung von Tecmo beschreitet keine allzu innovativen Wege: "Devil's Third" setzt auf Action mit Wummen und Schwertern. Ninjas sind auch wieder mit dabei, die ersten bewegten Bilder legen aber ein 'weltlicheres' Szenario nahe als etwa bei "Ninja Gaiden". Ein Helden-Duo zerlegt jede Menge Feinde nach Strich und Faden – zwei Punkte fallen dabei besonders auf, die sich gut unter das Motto 'Blut statt Busen' stellen lassen: Die weibliche Hauptfigur hat für Itagaki-Verhältnisse erstaunlich moderate Proportionen, dafür sprudelt der rote Saft umso mehr. Fontänen nach Schwertstreichen und wehrlose Gegner, denen der Reihe nach die Gliedmaßen weggeballert werden – fein säuberlich unterlegt mit symphonischen Orchester-Fanfaren –, bestimmen das Bild. Dermaßen präsentierte Gewaltorgien haben es hierzulande schwer – zugleich sind wir aber sicher, dass THQ sein Prestigeobjekt auf jeden Fall auch nach Deutschland bringen will – nur eben wohl nicht ohne spürbare Schnitte.

NeverDead

Genre: Action-Adventure
System: PS3 / 360
Hersteller: Konami
Termin: 2011

Auf der E3 in Los Angeles kündigte Konami "NeverDead" an. Ihr schlüpft in die Haut des unsterblichen Bryce und mäht Euch mit Schwert und Knarre in einer postapokalyptischen Zukunft durch Horden von Dämonen. Die Besonderheit der Metzelei: Bryce verliert im Kampf gegen die Boten der Hölle öfter mal Gliedmaßen. Doch was in anderen Spielen den sicheren Tod bedeutet, ist hier an der Tagesordnung. Verlorene Arme und Beine kämpfen eigenständig weiter, bei Bedarf setzt Ihr Euch wieder zusammen. Es soll sogar möglich sein, die Körperteile besiegter Gegner aufzunehmen. Obwohl Bryce manchmal nicht weiß, wo ihm der Kopf steht, ist die Ballerei kaum ein Indizierungs- oder Schnittkandidat. Die Gegner haben nichts Menschliches an sich und durch das Spiel zieht sich eine comichaft-lustige Note. Wenn der unsterbliche Held die Füße unter dem eigenen Torso verliert, fließt nicht einmal viel Blut.



Da fehlt doch was! Bryce lässt sich auch von einem fehlenden Oberkörper nicht stoppen, wenn es um die Vernichtung der dämonischen Horden geht.

Weitere harte Videospiele der nächsten Monate

NAME	HERSTELLER	GENRE	SYSTEM	BESCHREIBUNG	BEI UNS?	TERMIN
F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3 / 360	Wie die Vorgänger wird auch Teil 3 bei uns bestimmt ohne die zahlreichen Splattereffekte erscheinen (siehe M! 09/10).		2011
Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3 / 360	Das postapokalyptische Rollenspiel kommt sicher, aber wohl genauso sicher ohne herumfliegende Gliedmaßen (siehe M! 07/10).		4. Quartal
Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3 / 360	Der Feind Nordkorea wird als gnadenlos brutal dargestellt – wir glauben dennoch an grünes Licht von der USK (siehe M! 09/10).		2011
Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3 / 360	Die Darstellung ist nicht explizit, bedenkliche Szenen à la "Modern Warfare 2" könnten aber Schnitte erfordern (siehe M! 08/10).		4.Q
Metal Gear Solid Rising	Konami	Action-Adventure	PS3 / 360	Der Fokus auf das beliebige Zerhacken von Gegnern erfordert Kürzungen – sofern diese überhaupt möglich sind (siehe M! 08/10).		2011
No More Heroes	Konami	Action-Adventure	PS3 / 360	In Japan ist es auf PS3 blutleer, auf 360 blutig. Bei uns gibt's Move-Support (PS3) und wohl bei beiden Schnitte (siehe M! 07/10).		2011
Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3 / 360	Blutig berstende Schädel nach Treffern mit Wurfwaffen werden in Deutschland eher nicht enthalten sein (siehe M! 07/10).		2011
Saw 2: Flesh and Blood	Konami	Action-Adventure	PS3 / 360	Mehr Foltermethoden, mehr Todesarten, mehr Gemeinheiten – die ersten spielbaren Szenen lassen Schnitte förmlich erahnen.		4. Quartal
Time Crisis: Razing Storm	Namco-Bandai	Lightgun-Shooter	PS3	Nach "Resident Evil: Darkside Chronicles" sollte auch der PS3-Lightgun-Shooter ungeschnitten eine Chance haben (siehe M! 08/10).		4. Quartal
Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	Schnitte in puncto Gewalt werden nicht anfallen, inhaltliche (z.B. bei den Hostessen) sind aber erneut denkbar (siehe M! 01/10).		2011

Nintendo

Was 1994 begann ...



Mit "Super Metroid" schuf Nintendo eines der besten Action-Abenteuer der Super Nintendo-Ära. In Gestalt von Kopfgeldjägerin Samus Aran kämpft sich der Spieler durch den Planeten Zebes – immer auf der Suche nach dem letzten Exemplar der gefährlichen Metroids, das von Weltraumpiraten unter der Führung von Mother Brain und Ridley geraubt wurde. "Super Metroid" führte die Geschichte fort, die mit "Metroid" auf dem NES und "Metroid II: Return of Samus" auf dem Game Boy bereits eine große Fangemeinde gewonnen hatte. Zwischen der Weltraum-Kriegerin und dem letzten Metroid stehen auf dem SNES Horden von Gegnern, weite Abgründe, heiße Lava und haushohe Endbosse.

Nur mit Hilfe ihrer neuen Fähigkeiten und Ausrüstung hat die schwer gepanzerte Heldin eine Chance, sich bis in den Kern des Planeten vorzukämpfen und schließlich auf ihren Erzfeind zu treffen. Ein riesiges, frei erkundbares Labyrinth mit unzähligen Geheimnissen und Überraschungen sowie ein grandioser Soundtrack machten "Super Metroid" in Verbindung mit der packenden, düsteren Atmosphäre zum absoluten Pflichtkauf für Videospiele-Fans mit Forscherdrang.



Super Metroid

System: Super Nintendo
Jahr: 1994

"Super Metroid" begeisterte Spieler und Kritiker aus aller Welt. Das 24-MBit-Modul erschien in Deutschland in einer großen Box samt umfangreichem Spieleberater. MAN!AC-Gründer Martin Gaksch urteilte in der MAN!AC-Ausgabe 7/94: "Das beste Action-Adventure der Videospielgeschichte: Größer als 'Zelda', überraschender als 'Mario' und fesselnder als jeder Kino-Thriller!" – und vergab die Traumwertung von 95% Spielspaß! Nostalgiker und jüngere Metroid-Fans können den Klassiker heute als Virtual Console-Download für ihre Wii-Konsole herunterladen.



... geht 2010 spektakulär weiter



GEWINNSPIEL

Gewinne eine schwarze Wii-Konsole inklusive Spiel "Metroid: Other M".

Schreibe den Lösungsbuchstaben sowie das Stichwort auf eine Postkarte und schicke sie an: Cybermedia Verlag • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering Einsendeschluss ist der 8. Oktober 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

Beantworte folgende Frage und gehe auf Metroid-Jagd:

Wie viele Zähne hat ein Metroid?

A: 2 B: 3 C: 4

Stichwort: Metroid

Das lang erwartete "Metroid: Other M" von Nintendo und Team Ninja, den Entwicklern von "Ninja Gaiden" und "Dead or Alive", führt die Geschichte von "Super Metroid" fort und schließt die Lücke zum Game Boy Advance Titel "Metroid: Fusion". Samus Aran erlebt den Endkampf gegen Mother Brain, das Finale des Super Nintendo-Titels, erneut.

Danach lässt der Tod des Baby-Metroids die Kopfgeldjägerin nicht los, auf einem Flug empfängt sie einen Notruf von einem verlassenen, riesigen Raumschiff und macht sich sofort auf den Weg, um dem Signal auf den Grund zu gehen. An ihrem Ziel erwartet sie eine große Überraschung: Adam Malkovich, Samus' ehemaliger Ausbilder und Mentor, versucht, sich mit einer Gruppe Soldaten Zugang zum Schiff zu verschaffen. Zusammen mit diesem Team macht sich Samus auf, die Geheimnisse des Schiffs zu erkunden. "Metroid: Other M" will neue grafische Maßstäbe auf Wii setzen und knüpft an die düstere und packende Atmosphäre des 16 Jahre alten Vorgängers an. Dank des innovativen Steuerungskonzepts schaltet der Spieler nahtlos von der Seitenansicht in die Ego-Perpektive, während er durch dunkle Gänge schleicht und sich gegen Scharen von Gegnern zur Wehr setzt.

So verbindet "Other M" das klassische "Metroid"-Gefühl mit der Spielbarkeit der modernen "Prime"-Reihe – und begeistert mit traditionellen Seriengimmicks wie dem Morphball sowohl Liebhaber der neuen als auch der alten Spiele.











Spiel dich fit!

30 JAHRE BEWEGUNGSSTEUERUNG

Vor der Bewegungs-Offensive von Nintendo, Microsoft und Sony galten Gamer als bequem und unsportlich – wir schaffen dieses Vorurteil aus der Welt.

Seit dem Erscheinen des Wii bewegen wir beim Spielen mehr als nur Daumen und Zeigefinger, mit Move und Kinect wollen auch Sony und Microsoft ein Stück vom Bewegungssteuerungs-Kuchen abhaben. Doch halt: Gibt es diesen Trend wirklich erst seit der Wii-Konsole? Was ist mit EyeToy oder dem Powerglove für NES? M! zeigt frühe Versuche und skurrile Auswüchse aus der Geschichte der Bewegungssteuerung. *tk*

LE STICK

1983

Hersteller: Datasoft
System: Atari

Pat Ketchum und seine Firma Datasoft dürfen die Ehre für sich in Anspruch nehmen, den ersten bewegungssensitiven Controller der Welt gebaut zu haben. Le Stick ist ein Joystick mit verschnörkeltem Design und sehr guter Verarbeitung. Der Spieler hält ihn vor sich in der Luft und steuert die Spiele durch die Neigung. Quecksilberschalter im Inneren registrieren den Winkel und geben die Informationen an die angestöpselte Konsole weiter. Um den Spielcharakter anzuhalten, richtet der Spieler den elastischen Le Stick auf oder drückt ihn zusammen. Was sich in der Theorie gut anhört, scheitert am Markt: Kein einziges Spiel unterstützt die Funktionsweise des 40 Dollar teuren Le Stick und das Zusammenquetschen des Gehäuses ermüdet die Hand. Der Controller wird Opfer des Videospiele-Crashes von 1983 und gerät in Vergessenheit.

JOYBOARD

1983

Hersteller: Amiga
System: Atari

Das Amiga Joyboard ist der Urgroßvater des Wii-Balance Boards. Die bruchgefährdete Standfläche ruht wie eine Wippe auf einer Plastikscheibe, die in acht Richtungen auf eine Kontaktplatine drückt. Da das Joyboard über keine Knöpfe verfügt, ist es möglich, einen Standard-Joystick anzuschließen. Außer der beiliegenden Skisimulation "Mogul Maniac" gibt es kaum Spiele, die das Joyboard unterstützen. Berühmtheit erlangt das Zubehör durch das unveröffentlichte Spiel "Zen Meditation", bei dem der Spieler auf dem Joyboard sitzt und es in der Balance halten muss. Das Amiga-Programmier-Team nutzte den Titel in den 1980ern zur Entspannung, wenn wieder mal ein Bug im Programm-Code die Motivation in den Keller rauschen ließ. Die "Guru Meditation"-Fehlermeldung beim Amiga ist ein Überbleibsel dieser Software-Perle.



POWERGLOVE

1989

Hersteller: Mattel
System: NES

Der Film "Joy Stick Heroes" (Originaltitel: "The Wizard") beinhaltet 1989 nur zwei wichtige Elemente: "Super Mario Bros. 3" und den Powerglove. Während das Spiel als Highlight in die NES-Geschichte eingeht, wird der Datenhandschuh zur Lachnummer. Den Spruch 'It's so bad!' des Filmcharakters Lucas Barton kann man wörtlich nehmen, denn der Powerglove ist eine Fehlkonstruktion. Der Handschuh kostet 75 US-Dollar und wird mit drei Sensoren geliefert, die auf dem Fernseher postiert werden. Zwei Sender an der Oberseite des Controllers sowie mit leitender Tinte bedruckte Plastikstreifen in den Fingern sorgen zumindest in der Theorie dafür, dass die Sensoren die Bewegungen und Gesten des Spielers erkennen. Aufbau und Konfiguration sind knifflig und die von den Sensoren erfasste Zone ist arg begrenzt. Außerdem erlahmt der Arm beim Spielen schnell. Nur zwei Spiele unterstützen die ungewöhnliche Peripherie: "Super Glove Ball" und "Bad Street Brawler".

U FORCE

1989

Hersteller: Broderbund
System: NES

Dank seiner großen Verbreitung mutiert das NES Ende der 1980er zum Spielplatz für verrückte Ideen. Das U Force ist so eine skurrile Erfindung und kann als Vorfahre von Microsofts Kinect verstanden werden. Die Peripherie besteht aus zwei Platten, die an einen frühen Laptop oder das klassische "Schiffe versenken"-Spiel erinnern. Zehn Infrarot-Sensoren messen innerhalb des aufgeklappten Bereichs die Handbewegungen des Spielers. Als Hilfestellung enthält die Packung ein Gestänge, mit dem man automatisch die korrekte Handhaltung einnimmt. Genau wie der Power Glove muss das U Force mit einigen Schaltern für das jeweilige Spiel konfiguriert werden. Die komplizierte Handhabung und die ungenaue Abfrage verhindern einen Erfolg der 80-Dollar-Peripherie.





DIE GROSSEN BRÜDER BEWEGEN

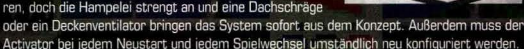
Automaten bieten bessere Möglichkeiten, Bewegungssteuerung zu integrieren. Hard- und Software sind aufeinander abgestimmt, der Automat muss nur mit diesem Spiel funktionieren. In Segas "Manx TT" (rechts) von 1995 sitzt Ihr wie in "Hang-On" auf dem Motorrad-Controller und lenkt durch Gewichtsverlagerung. Ähnlich realistisch ist "Alpine Racer" von Namco (ganz rechts): Das Kabinett bringt Skistöcke und eine bewegliche Standfläche mit, die es erlaubt, den Berg hinabzuwedeln. In Konamis "Mocap Boxing" (links) braucht Ihr 2001 keinen Controller: Mit echten Boxhandschuhen ausgerüstet, müsst Ihr schlagen, ausweichen und Euch ducken – wie beim realen Sport. Der Automat registriert Eure Bewegungen mittels Infrarot-Technologie, die auch bei "Police 911" zum Einsatz kommt.

ACTIVATOR

1993

Hersteller: Sega
System: Mega Drive

Ende 2010 versucht Microsoft, die Spieler von der Couch zu holen – 17 Jahre davor macht Sega den gleichen Versuch und scheitert auf ganzer Linie. Der Activator ist ein Achteck, das auf dem Boden ausgelegt wird. Jede Seite sendet einen Infrarotstrahl in die Höhe und registriert, ob und auf welcher Höhe der Strahl vom Spieler unterbrochen wird; jede Richtung steht dabei für einen Knopf des Standardcontrollers. Beeinflusst wurde die Peripherie von der Light Harp, einem elektronischen Musikinstrument von Assaf Gurner. Besonders Beat'em-Ups sollten mit dem Activator eine neue Stufe des Realismus erfahren, doch die Hampelei strengt an und eine Dachschräge oder ein Deckenventilator bringen das System sofort aus dem Konzept. Außerdem muss der Activator bei jedem Neustart und jedem Spielwechsel umständlich neu konfiguriert werden.



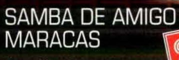
BATTERUP

1994

Hersteller: Sports Sciences Inc.
System: SNES / Mega Drive

Speziell für Baseball-Games ausgelegt, bekommen Spieler Anfang der 1990er mit dem BatterUP ungewöhnliche Zusatzhardware. Der mit Schaumstoff umwickelte Baseballschläger übermittelt die Bewegung des Spielers, mit mehreren Knöpfen kann man ihn konfigurieren und die Menüs in den Spielen steuern. Das Prinzip ist logisch, da alle Baseball-Spiele ähnliche Steuerungsprinzipien besitzen, doch in der Praxis funktioniert das Gerät nur mäßig. Mit Tee V Golf bringt die Firma auch einen Golfcontroller auf den Markt.





SAMBA DE AMIGO MARACAS

2000

Hersteller: Sega
System: Arcade / Dreamcast

Dass sich Bewegungssteuerung auch musikalisch nutzen lässt, beweist Sega zur Jahrtausendwende. In "Samba de Amigo" müsst Ihr rasseln, was das Zeug hält. Das Spiel gibt vor, wann, auf welcher Höhe und auf welcher Seite Ihr die beiliegenden Maracas zu schütteln habt. Der Dreamcast-Spaßgranate liegen eine Fußmatte, eine Sensorleiste und ein Paar Rasseln bei. Die Sensorleiste misst per Ultraschall den Abstand der Maracas zum Boden.



MAESTROMUSIC STICK

Hersteller: Global A
System: PlayStation

Freunde klassischer Musik greifen zum Taktstock. Mit dem Maestromusic Stick und der beiliegenden Software werdet Ihr zum Dirigenten und lasst ein ganzes Orchester nach Eurer Pfeife tanzen. Ein Sensor im Griff registriert Eure Bewegungen und die Musiker spielen je nach Eurer Leistung langsamer oder schneller. Genau wie das reale Vorbild ist die Beherrschung des Sticks schwerer, als Otto-normalspieler denkt.

KENSHIN DRAGON QUEST

Hersteller: Square Enix
System: eigenständig

Die RPG-Experten Square Enix veröffentlichen 2003 einen ungewöhnlichen "Dragon Quest"-Ableger. Die eigenständige Konsole mit eingebautem Spiel erlaubt Euch zum Preis von umgerechnet 60 Euro, ein Abenteuer aus der Egoperspektive zu erleben und fast wie im echten Leben zu kämpfen. Dazu senden vier LEDs an der Konsole Infrarotstrahlen aus, die vom Spielzeugschwert reflektiert werden. So erkennt das Programm die Position und Schwünge der Waffe und überträgt sie auf den Bildschirm. Mit horizontalen, vertikalen und diagonalen Hieben kämpft Ihr Euch durch acht Levels und rettet Prinzessin Laura.

EYETOY

Hersteller: Sony
System: PlayStation 2

Sieben Jahre vor Microsoft erteilt Sony dem Controller eine Absage: Die USB-Kamera EyeToy erkennt Gestik und Bewegung des Spielers und baut dessen Abbild ins Spiel ein. Ein nettes Titelportfolio (das aber primär aus Minispiel-Sammlungen besteht), eine einfache Handhabe, die pfiffige Einbindung in zahlreiche Spiele und die ordentliche Abfrage machen die Peripherie zum Erfolg. Die Idee für die Kamera hatte Entwickler Richard Marks 1999 auf der GDC in San José – auf der Suche nach einem simplen, kameragestützten Eingabesystem für die PS2.

WIR STEHEN DRAUF!

Alle Tanzmatten arbeiten mit dem gleichen Prinzip: Kontakte unter den einzelnen Feldern erkennen, ob der Spieler auf sie tritt. Einer der ersten Auslege-Controller ist das Power Pad für das NES – in "Stadium Events" rennen die Spieler auf der Stelle und betätigen mit ihren Füßen die Knöpfe. Jahre später nutzt "Dance Dance Revolution" diese Technik, um Tanzspiele populär zu machen. Die Tanzcontroller gibt es alternativ zur rutschenden Matte auch als stabile Metallplatte, wie sie in den Spielhallen genutzt wird.



2004

GAMETRAK DIRECT MOTION CAPTURE SYSTEM

Hersteller: Mad Catz
System: PlayStation 2 / Xbox

Mad Catz nimmt Euch 2005 an die Leine: Dünne Drähte verbinden das System mit einem Paar Handschuhe und übermitteln so Eure Armbewegungen an die Konsole. Allerdings funktioniert das Gerät nur mit extra dafür konzipierten Spielen wie etwa der Prügelei "Dark Wind" oder "Real World Golf". Dafür ist das Spielerlebnis aber so schweißtreibend wie gelungen.

2006

SIXAXIS-CONTROLLER

Hersteller: Sony
System: PlayStation 3

Sony verzichtet beim Sixaxis-Controller zu Gunsten der Bewegungskontrolle auf eine Rumble-Funktion, liefert diese wegen harscher Kritik der Spieler jedoch mit dem DualShock 3 nach. Das Pad registriert Bewegungen und Beschleunigung in allen drei Raumachsen. Die Funktion kommt allerdings nur in wenigen Spielen wie "Warhawk" und "Heavy Rain" sinnvoll zur Anwendung. Nach anfänglich häufiger Implementierung verzichteten immer mehr Titel auf die Nutzung der Sixaxis-Technik.

2007

Wii BALANCE BOARD

Hersteller: Nintendo
System: Wii

Wer zur Einführung des Balance Boards ein Exemplar ergattert, kann sich glücklich schätzen. Das weiße Brett ist 2007 zusammen mit "Wii Fit" der Verkaufsschlager schlechthin. Drucksensoren ermitteln die Gewichtsverlagerung des Spielers. Das Balance Board findet Verwendung bei Fitness-, Ski- und Skateboard-Spielen.

FIT IN DIE ZUKUNFT

PlayStation Move und Kinect werfen ihre Schatten voraus, Nintendos Wii-Remote erfreut sich weiterhin großer Beliebtheit. Wo die frische Technik hinführt und was die M!-Redakteure über die neue Generation der Bewegungssteuerung denken, erfahrt Ihr auf den nächsten Seiten.

LESETIPP

Wollt Ihr mehr zum Thema Gamepads erfahren, dann empfehlen wir Euch das Nachschlagewerk "Joysticks: Eine illustrierte Geschichte der Game-Controller 1972-2004" von MAN!AC-Mitbegründer Winnie Forster und Stephan Freundorfer, erschienen beim Gameplan-Verlag. Auf 144 Seiten verfolgt Ihr die Entwicklung vom Magnavox-Odyssey-Controller bis zu Sonys EyeToy. Zu bestellen unter www.gameplan.de für 17,80 Euro plus 6 Euro Versand.

M! DISKUTIERT
Gamekiller Bewegungssteuerung?

Bewegte Männer

Kinect, Move und Wii bewegen nicht nur unsere Körper, sondern auch unsere Gemüter. Machen die neuen Steuerungen komplexen Videospielen den Garaus?

Max: Mal in die Runde gefragt: Was war Eure erste Begegnung mit Bewegungssteuerung?

Ulrich: Vor langer, langer Zeit im ZDF bei einer von Gottschalk und Jauch moderierten IFA-Reportage. Da sprangen komische Menschen auf einer Matte herum und gleichzeitig hüpfte ein kleines Männchen auf einem Bildschirm über Baumstämme. Das war irgendein NES-Spiel, vielleicht "Stadium Events"?

Olli: Mein Erstkontakt dürfte "Manx TT Superbike", "Hang-On" oder ein ähnlicher Automat gewesen sein. Man setzte sich in der Spielhalle auf eine Motorrad-Attrappe, legte sich in die Kurve, bremste und gab Gas. Das machte Spaß und funktioniert auch heute noch.

Matthias: Daran erinnere ich mich auch. Und neben Skateboard- und Rafting-Automaten ist mir auch das Ducken bei Konamis "Police 911" in Erinnerung geblieben. Da suchte mein Avatar Deckung, sobald ich vor dem Automaten in die Knie ging.

Max: Wo hast Du das gespielt?

Matthias: Im Italienurlaub. Da zockte ich im 'Sala Giochi', während meine Eltern auf Shopping-Tour gingen.

Tobias: Bei mir war es auch ein Motorrad-Automat auf einem Ferien-Campingplatz. Bei den frühen Heimkonsolen fallen mir kaum Beispiele ein, höchstens Lightgun-Shooter, wenn man die zur Bewegungssteuerung zählen möchte.

Max: Würde ich insofern dazuzählen, als auch bei Lightgun-Shootern die Bewegungen der Spielfigur unseren Bewegungen vor dem Bildschirm ähneln. Lasst uns dann von den frühen Heimkonsolen zur Ära von PSone und Dreamcast springen: "EyeToy" und "Samba de Amigo". Zwei Spiele, bei denen ich mich an grandiose Videobeamer-Partys im Freundeskreis erinnere. Wie war das bei Euch?

Olli: Als "Samba" herauskam, gab es Redaktions-Samba-Sessions. Musikauswahl und Präsentation waren klasse! An "EyeToy" habe ich keine so guten Erinnerungen. Gerade das Fensterputzen-Minispiel empfand ich als dröge und schweißtreibend.

Matthias: Da gab es auch ein Kung-Fu-Spiel. "EyeToy" habe ich privat aber nie gespielt, außer einmal mit Ex-MAN!AC Raphael Fiore.

Ulrich: Und ich hatte den Eindruck, dass es ganz plötzlich vom Markt verschwand. Irgendwann kamen die Sammlungen heraus, "Play 3", dann noch dieses blöde "Kinetic"-Fitnessding, aber die hat man schon nicht mehr richtig wahrgenommen. Komisch eigentlich. Was anstrengende Bewegungsspiele angeht: Das härteste war immer noch "Dark Wind" mit dem Gametrak. Das war so ein Kugelteil am Boden, aus dem zwei Seilzüge mit Handschuhen ragten. In einem First-Person-Prügelspiel gab man gut gebauten Gegnerinnen mit schönen Schwingern auf die Fresse und nach zwei Stunden hatte man Muskelkater, dass es krachte! Abgesehen davon war es aber ein lustiges Spiel, viel besser als "Real World Golf", das auch per Gametrak gespielt werden konnte.

Max: Und die aktuelle Generation der Bewegungssteuerung? Ich probierte vor einiger Zeit zum Beispiel "Samba de Amigo" als Wii-Version und war schockiert, wie ungenau die Steuerung mit der Remote funktionierte. Glaubt Ihr, die aktuelle Generation der Bewegungssteuerung wird sich langfristig etablieren und das Gesicht des Mediums nachhaltig verändern?

Matthias: Der Unterschied ist: Früher hatte man eine Spielidee, die Bewegungssteuerung erforderte. Dafür wurde ein eigener Automat oder, bei Heimkonsolen, eine besondere Peripherie entworfen, die bei diesem speziellen Spiel auch meistens gut funktionierten. Heutzutage haben wir mit Wii eine Konsole, in der die Bewegungssteuerung standardmäßig eingebaut ist. Die Lage hat sich umgekehrt: Die Peripherie ist vorhanden, jetzt

»Ulrich steht nicht auf Tennisball-Dildos«



müssen sich die Spiele daran anpassen. Dafür ist "Samba" ein gutes Beispiel: Das funktionierte eben nur mit den original dafür entwickelten Maracas richtig gut.

Tobias: Es gab auch Frühversuche von universeller Bewegungssteuerung für Konsolen, zum Beispiel den Powerglove fürs NES. Nur fiel dafür niemandem etwas Sinnvolles ein.

Max: Und fällt den Entwicklern heute etwas Sinnvolles ein?

Olli: Vielleicht nichts sonderlich Komplexes, aber Ideen wie "Let's Tap", wo die Wii-Remote auf einen Karton gelegt wird und man durch Drauftrommeln ein Männchen hüpfen lässt, finde ich clever.

Matthias: Oder das Telefonieren in "No More Heroes" – da hielt man sich die Remote ans Ohr. In manchen "Wario Ware"-Minispielen musste man sie sogar fallen lassen. Das waren alles tolle Ideen, nur keine, die ein ganzes Spiel hindurch tragen würden.

Max: Was ist mit "Wii Fit" oder "Wii Sports Resort"?

Tobias: Die funktionieren, weil sie im Prinzip nicht komplex, sondern Minispiele sind.

Matthias: Tolle Minispiele und absolut partytauglich, das kann ich aus meinem Freundeskreis ebenfalls bestätigen. Allerdings gibt es gerade bei "Wii Sports" eklatante Qualitätsunterschiede. Bowling gefällt mir sehr gut, Tennis überhaupt nicht, und das, obwohl ich ein großer Fan von Tennisspielen bin. Aber wenn ich nicht entscheiden darf, in welche Richtung ich schieße oder wohin meine Figur läuft, ist das frech.

Olli: Ich denke, dass gerade Tennis wegen seiner Komplexität im Rahmen von "Wii Sports" sehr schwer umzusetzen ist. Man muss da ja nicht nur die Bewegung des Spielers im Raum berücksichtigen, sondern auch die zig verschiedenen Schlagtechniken.

Max: Es kommt immer darauf an, was du umsetzen willst. Man könnte aus Bowling sicherlich genauso eine Wissenschaft machen. In "Wii Sports" geht es aber nicht um die Feinheiten des Sports, sondern um das ganz simple Werfen einer Kugel oder das Schlagen eines Balles.

Olli: Genau, es geht um die Reduktion.

Tobias: Ich glaube aber gar nicht mal, dass es so schwer wäre, komplexe Spiele mit Bewegungssteuerung zu entwickeln. Die Steuerung soll ja simpel sein, weil die Zielgruppe es so haben will.

Max: Bleibt die Frage: Glaubt Ihr, dass es in Zukunft komplexe Spiele mit Bewegungssteuerung geben wird?

Olli: Kommt mir vor wie das klassische Henne-Ei-Problem. In unserem Fall war es eben so, dass sich die Videospiele in ihrer vierzigjährigen Entwicklungszeit an Joystick bzw. Pad angepasst haben, weil dies die ersten Steuerungskonzepte waren. Wer weiß, wohin sie sich entwickelt hätten, wenn als Erstes die Bewegungssteuerung erfunden worden wäre?

Tobias: Ich frage mich auch immer: Was ist so schlimm an einem Joypad? Ich war eigentlich immer froh, dass ich im Gegensatz zum PC-Spieler bequem auf der Couch spielen kann, und jetzt soll ich mir die Bequemlichkeit nehmen lassen, aufstehen und hektische Bewegungen machen? Will ich das überhaupt?

Olli: Du selbst musst Dir die Bequemlichkeit ja nicht nehmen lassen. Das ist ein Trend, den Hersteller setzen möchten, die vor allem auch die Nichtspieler ansprechen wollen, so wie es Nintendo vorgemacht hat. Ich schätze, dass ein Großteil der Gamer sagen wird: Bleib mir damit vom Hals! Ich habe mein Gamepad, daran habe ich mich gewöhnt, ich brauche den anderen Kram nicht!

Tobias: Genau deshalb glaube ich nicht an komplexe Spielprinzipien dafür, weil die Leute, die von der Bewegungssteuerung angesprochen werden, mit einem "Wii Sports" zufrieden sind.

Max: Wir können als Beispiel für ein komplexes Spiel mit Bewegungssteuerung "Zelda: Twilight Princess" heranziehen.

Olli: Ich hatte mir die Wii-Version zuerst schlimmer vorgestellt. Klar, die Steuerung war weit davon entfernt, entspannt oder angenehm zu sein. Aber entspannen soll ich mich auch nicht, wenn ich mit einem Schwert zuschlage. Irgendwann nervte mich das Rumgewedel dann aber.

Max: Bezeichnenderweise kam Nintendo bei den hauseigenen Spielen überwiegend davon ab, große, komplizierte Gesten einzubauen. Ich denke da vor allem an die "Mario"-Titel, da beschränkte man sich größtenteils aufs Schütteln.

Ulrich: Das ist immer noch zu viel! Wieso kann ich die Goombas nicht optional per Knopfdruck plattschlagen? Wieso soll es mehr Spaß machen, die Remote zu schütteln, bis man Karpaltunnel-Syndrom bekommt? Das ewige Wii-Mantra 'Schlagen muss Schütteln sein', wenn man es auch klassisch umsetzen könnte, ist für mich nicht nachvollziehbar!

Matthias: Ich denke, dass Entwickler oft als Vorgabe bekommen, ein paar 'Unique Selling Points' für die Wii-Version einzubauen. Ein Designer von "Red Steel" hat mir zum Beispiel einmal erzählt, dass Ubisoft unbedingt Wii-MotionPlus-Bedienungsrätsel haben wollte. Also wurden welche eingebaut. Zum Glück nicht zu viele.

Max: In diesem Zusammenhang bin ich auf das Move-Update für "Heavy Rain" gespannt, dafür bietet sich die Bewegungssteuerung geradezu an, oder?

Matthias: Kann ich mir auch gut vorstellen, wenn ich zum Beispiel an Madisons Kampf im Hotelzimmer denke. Da würde ich lieber den Move-Controller hochreißen, um meinen Widersachern zwischen die Beine zu treten.

Ulrich: "Heavy Rain" halte ich für ein prätentiöses Pseudo-Kulturding. Ist doch egal, ob ich ein Sixaxis-Symbol auf dem Schirm sehe oder einen Dildo mit Tennisball obendrauf, der durch die Gegend wabbelt! Sony sollte neue Spiele fördern, die darauf ausgelegt sind, nicht alte retroaktiv umpfropfen!

Olli: Es gibt bestimmte Spiele, bei denen sich eine Move-Version anbietet! Ich freue mich zum Beispiel auf das Update von "Resident Evil 5". Teil 4 für Wii war damals definitiv die beste Version. Ich kann mir gut vorstellen, dass ich da noch einmal ein paar Spaßpunkte draufrechnen werde.

Ulrich: Das ist eben die Pointer-Funktion, die klappte bei der Wii prima, die wird auch bei PlayStation Move funktionieren.

Matthias: Mal ehrlich, Move ist ein verkappter Wii-Klon, nur präziser und in HD!

Max: Es kann bunt leuchten!

Matthias: Richtig, der Tischtennisball ändert seine Farbe. So kann man zum Beispiel sehen, ob man einen Feuer- oder Eis-Zauber ausgerüstet hat.

Ulrich: Bei "SOCOM" leuchtet er dann blutrot.

Max: In Deutschland grün. Aber ich möchte noch auf das andere neue System zu sprechen kommen. Könnt Ihr Euch so etwas wie "Resident Evil 5" für Kinect vorstellen? Macht man da dann eine Pistole mit den Fingern nach?

Tobias: Natürlich nicht, so genau wird das Deine Handhaltung nicht erkennen.

Ulrich: Kinect wird als Spiel nicht funktionieren! Da fehlen die Knöpfe! Sony hat da völlig Recht: Wie soll man einen Shooter spielen, wenn man keinen Abzug hat?

Tobias: In der E3-Präsentation von 2009 wurde "Milo" gezeigt, da konnte Kinect auch Sachen scannen. Das könnte man theoretisch auch mit einer Plastikknarre machen und die dann benutzen. Dann stellt sich allerdings die Frage nach der Bewegung. Soll ich auf der Stelle hüpfen, damit mein Charakter läuft?

Matthias: Vielleicht hebst Du nur den linken Arm, um nach vorne zu laufen?

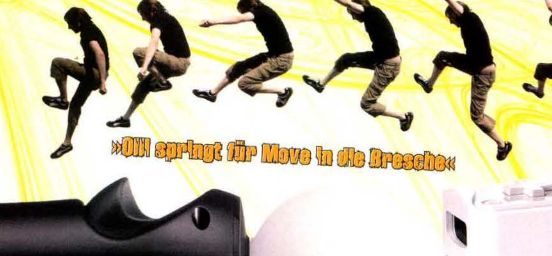
Tobias: Dann ist aber die Illusion, dass ich mich wirklich im Spiel befinde, wieder zerstört.

Ulrich: Microsoft legt ja Wert darauf, dass Kinect auch im Sitzen funktioniert. Aber dann bewegt man nur die Hände, was automatisch zu Problemen führt. Bei "Burnout" musste man für die Geschwindigkeitskontrolle nach vorne und hinten treten...

Matthias: ...und es war cool!

Ulrich: Das mag sein, aber im Sitzen kann ich so etwas nicht spielen! Außerdem habe ich noch nie ein Autospiel gesehen, bei dem man im Stehen fährt.

Matthias: Oh doch, der "Crazy Taxi"-Automat!



»Olli springt für Move in die Bresche«

»Matthias tritt den Tisch zur Seite«



Olli: Ich halte "Your Shape" für sehr interessant. Das ist ein Heimtrainer von Ubisoft, der mich scannt, in eine virtuelle Umgebung beamt und im Gegensatz zu "Wii Fit" auch Feedback gibt, ob ich eine Bewegung richtig ausführe oder nicht. Ich sehe immer den Umriss meines Körpers, wie er gerade sein sollte, und kann Fehlhaltungen so korrigieren. Das ist zwar immer noch nicht vergleichbar mit einem echten Fitness-Studio, in dem mich der Trainer dreidimensional sieht und verbessert, aber es ist ein deutlicher Schritt in Richtung funktionierender Heimtrainer. So etwas finde ich cool.

Ulrich: Aber wie soll ich so etwas wie "Forza" ordentlich spielen? Nach fünf Minuten fallen einem die Arme ab.

Olli: Meiner Meinung nach sind Geschichten wie "Forza" nur eine Botschaft an die Gamer, dass sie nicht vergessen werden. Eigentlich will Microsoft aber in den Casual-Markt und da spielen komplexe Spiele keine Rolle.

Ulrich: Wieso zeigen die dann so etwas? Gerade in einer Serie wie "Forza" soll ich mit Kinect vernünftig steuern können? Die können doch nicht ernsthaft von mir verlangen, dass ich das glaube!

Olli: Ich lege mich da jetzt schon fest: Komplexe Gamer-Spiele wie "Resident Evil 5" wird es für Kinect nicht geben.

Max: Das kannst Du aber nur für Actiontitel sagen. Durchaus vorstellbar wäre ein Echtzeit-Strategiespiel, das durch eine Kombination aus Gesten und Worten gesteuert werden könnte.

Matthias: Die Spracherkennung gab es ja schon in "Tom Clancy's EndWar".

Tobias: Auch bei einem Echtzeit-Strategiespiel wäre die Hand nur ein Ersatz für die Maus oder einen Pointer.

Max: Eigentlich ist es umgekehrt: Ursprünglich sollte doch die Maus unsere Hand in der Spielwelt ersetzen.

Ulrich: Kinect erkennt Deine Hand aber nicht richtig, sondern nur einen Klumpen. Man kann dem System nicht einmal den Stinkefinger zeigen, weil es den gar nicht wahrnimmt. Ich kann mir nicht vorstellen, dass etwas anderes für Kinect erscheinen wird als Casual-Spiele. Dafür spricht auch das Start-Line-up: Sportspiele, Tanzspiele, Minispielsammlungen.

Olli: Ich finde nicht, dass man Kinect als Gamer verdammen muss. Microsoft will damit eben Geld in der Casual-Sparte verdienen, das ist doch ein legitimes Ziel.

Matthias: Ich habe auch noch keinen Microsoft-Mitarbeiter sagen hören: Hallo, wir machen jetzt Kinect, den alten Mist gibt es nicht mehr! Wir als Spieler bekommen einfach etwas Neues dazu. Das ist wie mit meiner Wii-Konsole, die steht neben meinen anderen Konsolen da und nicht stattdessen!

Ulrich: Gerade auf Wii gibt es aber eine Menge Spiele, die mich eigentlich interessieren würden, die ich aber mangels Alternativsteuerung links liegen lasse. Außerdem glaube ich nicht, dass Microsoft in Zukunft gleichzeitig Kinect- und normale Spiele produzieren wird. Das schaffen die niemals!

Max: Gibt es denn niemanden, der etwas Positives über Kinect zu sagen hat? Worauf freut Ihr Euch?

Max: Das ist nur leider kein Spiel. Gibt es denn keine interessanten Spiele?

Olli: Wüsste ich jetzt keine.

Ulrich: "Dance Central" interessiert mich total, aber ich habe leider keine fünf Meter Platz vor meinem Fernseher.

Max: Dann räum' doch Dein Zimmer auf.

Ulrich: Ha, ha. Eine Tanzmatte kann ich problemlos hinter die Couch packen, bei Kinect wird das schwierig. Außerdem hoffe ich, dass die Bewegungsabfrage von "Dance Central" eine gewisse Toleranz hat, sonst bin ich schlecht, weil ich nicht alle Gesten exakt nachmachen kann, und das Spiel frustriert mich.

Olli: Da muss ich Ulrich zustimmen, vor meinem Fernseher stehen ein Sofa und ein Tisch, ich habe eine Dachschräge im Wohnzimmer – ich wüsste auch nicht, wie ich zu Hause Platz für Kinect schaffen sollte. Das Ding braucht viel zu viel davon. Das stellt ein riesiges Problem dar, das auf Microsoft noch zukommen wird.

Matthias: Aber jeder, der seinen Tisch wegräumt, um mit ein paar Kumpels Bowling bei "Wii Sports" zu spielen, würde dasselbe auch für Kinect machen. Ich erinnere mich an einen lustigen "EyePet"-Abend mit Freunden, bei dem wir ständig nur damit beschäftigt waren, die PS3-Kamera irgendwo festzukleben. Das hat eigentlich überhaupt nicht funktioniert, wir hatten aber trotzdem Spaß.

Max: Bleibt also festzuhalten, dass die neue Bewegungssteuerung Freunden von neuem technischen Spielzeug sicherlich viel Spaß bereiten kann, wenn diese flexibel an die Sache herangehen und sie nicht kategorisch ablehnen. Ansonsten sehe ich Kinect und Move einfach als zusätzliche Möglichkeit der Spielsteuerung und begrüße sie deshalb, denn mehr Optionen sind besser als weniger. Ist das ein Fazit, dem Ihr Euch anschließen könnt?

Ulrich: Ich lehne keines der beiden Systeme kategorisch ab, ich habe nur keine Lust, anstelle eines richtigen Spiels durch die Wohnung zu hoppeln. Außerdem wird der Preis bei der ganzen Geschichte eine entscheidende Rolle spielen. Auch wenn Move nämlich scheinbar billiger sein wird als Kinect, muss ich da für jeden zusätzlichen Spieler ein weiteres Controllerset kaufen und dann habe ich immer noch kein Spiel. Bei Kinect zahle ich einmal 150 Euro und kann sofort Party machen. Ich glaube, dass auch Casual-Spieler genau auf den Preis achten.

Olli: Ich bin eher pro Bewegungssteuerung eingestellt, wenn sie in Maßen eingesetzt wird, zum Beispiel, um eine spezielle Aktion wie einen Finishing-Move zu unterstreichen. Wenn ich dazu eine passende Bewegung ausführen muss, die dann nicht tausendmal wiederholt wird, finde ich das spaßig.

Matthias: Ich baue auf die großen Ideen der großen Geister der Videospielentwicklung. Ich fände ein durchdachtes Konzept im Stil von "Milo" toll. "Joy Ride" will ich aber nicht spielen, denn ich fand schon "Hugo" damals im Fernsehen grausam. Insgesamt bin ich auf Kinect gespannter als auf Move, denn bei Letzterem habe ich das Gefühl, es schon zu kennen.

Tobias: Bisher hat die Erfahrung aber gezeigt, dass für Bewegungssteuerung eigentlich nur Casual- oder Minispiele erscheinen. Sollte das weiterhin zutreffen, bin ich nicht interessiert.





BEWEGENDE FAKTEN AUF EINEN BLICK

	PLAYSTATION MOVE	KINECT FÜR XBOX 360	Wii-REMOTE
	Im Grunde ein präziser arbeitender HD-Klon von Wii-Remote und Nunchuk. Motion- und Navigation-Controller sind nicht per Kabel, sondern drahtlos verbunden.	Microsofts Sprach- und Bewegungserkennung benötigt relativ viel Platz vor dem Fernseher. Zum Spielen braucht Ihr aber keinen anderen Controller als Euren Körper.	Seit November 2009 ist der Hardware-Zusatz Motion-Plus erhältlich, der die Präzision von Nintendos bewährter Bewegungssteuerung verbessert.
TERMIN	15. September	10. November	im Handel
PREIS	» Motion-Controller: 40 € » Navigation-Controller: 30 € » Bundle: Motion-Controller (ohne Navigation-Controller) + PlayStationEye: 60 € » jeder weitere Spieler benötigt ein zusätzliches Controllerset (70 €)	» Bundle: Kinect-Sensor + "Kinect Adventures": 150 € » Bundle: Xbox 360 (4 GB) + Kinect-Sensor + "Kinect Adventures": 300 € » weitere Spieler verursachen keine zusätzlichen Kosten	» Remote (inkl. MotionPlus): 40 € » Nunchuk: 15 € » jeder weitere Spieler benötigt ein zusätzliches Controllerset (55 €)
TECHNIK	» Motion-Controller mit vier Action-Buttons, analogem Trigger, Start-, Select- sowie Move-Taste und USB-Port » Navigation-Controller übernimmt sämtliche Funktionen der linken Hälfte des herkömmlichen PS3-Joypads » die bunt leuchtende LED-Kugel übermittelt Eure Position an die PlayStationEye-USB-Kamera » Beschleunigungs-, Neigungs- und Magnet-Sensoren ermitteln Bewegung und räumliche Ausrichtung des Motion-Controllers	» RGB-Kamera (Auflösung 320 x 240 Pixel) und Infrarot-Tiefensensor erfassen Euren Körper » Multi-Array-Mikrofon lokalisiert Tonquellen im Raum, erkennt Stimmbefehle und filtert Hintergrundgeräusche » Microsoft verspricht eine Steuersoftware, die Handgesten, Mimik und Stimmen unterscheiden kann und somit ein naturgetreues virtuelles Abbild Eurer realen Handlungen schaffen soll	» Wii-Remote & Nunchuk ermitteln Bewegung im Raum jeweils über einen Drei-Achsen-Beschleunigungssensor » der optische Sensor der Remote erfasst die Infrarot-Dioden der Sensorbar und ermittelt so die Ausrichtung der Remote (Pointer-Funktion) » Remote enthält Digipad und diverse Tasten, Nunchuk Analog-stick und Trigger

AUF DIESE SPIELE WARTEN WIR

RESIDENT EVIL 5: GOLD EDITION



Das Move-Update der Zombiegaudi addiert präzise Pointer-Ballereien zur Horror-Action.

HEAVY RAIN



Realistische Bewegungen statt Joypad-Kommandos versprechen einen intensiveren Psycho-Thrill.

SPORTS CHAMPIONS



Hoffentlich so spaßig wie "Wii Sports Resort" – auf jeden Fall wird es hübscher.

YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED



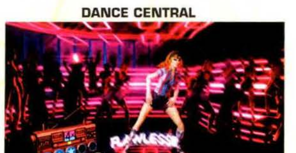
Fitness 2.0: Der Home-Trainer erkennt Euren Körperumriss und korrigiert Haltungsfehler.

CHILD OF EDEN



Tetsuya "Rez" Mizuguchis psychedelischen Shooter könnt Ihr optional auch mittels Kinect-Gesten steuern.

DANCE CENTRAL



Punktgenaue Bewegungsabfrage in Echtzeit machen die Tanzmatte obsolet.

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD



'Echte' Schwertkampfbewegungen sollen dank Motion-Plus-Steuerung das Spielgefühl revolutionieren.

THE CONDUIT 2



Technische Spielereien, gigantische Bosse und eine exakte Pointer-Steuerung versprechen Bewegung!

MICKY EPIC

Farbspiele per Remote passen zum Konzept des mutig-rotzigen Redesigns von Disneys Nager.

FAZIT

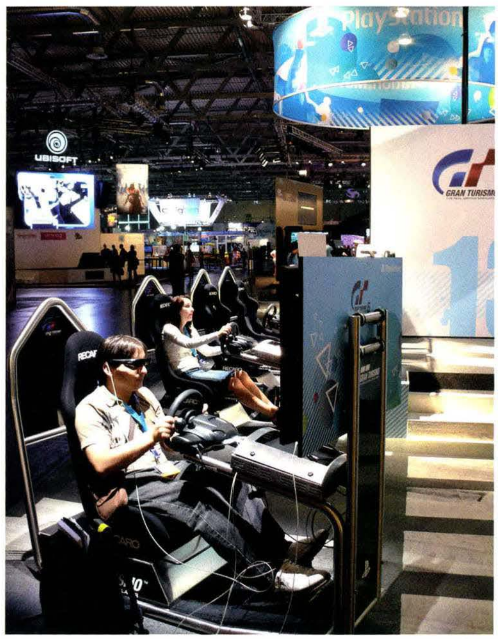
Das Steuerkonzept von PlayStation Move bewährt sich prinzipiell seit Jahren in Nintendos Remote; Sony legt jedoch in Sachen Präzision und mit HD-Performance eins drauf, technische Design-Fehler sind kaum zu erwarten. Die Preisgestaltung fällt im Vergleich zu Microsofts Wunderkamera gierig aus. Zwei Spieler müssen bereits 160 Euro löhnen und dann noch ein kompatibles Spiel kaufen, welches unter 35 Euro nicht zu haben ist. Ebenfalls auffallend ist die zufriedenstellende Versorgung des Systems mit 'echten' Spielen, die momentan allerdings überwiegend Updates älterer Titel darstellen. In der Casual-Sparte werden erwartungsgemäß erprobte Nintendo-Konzepte auf HD getrimmt. In beiden Fällen dürften Inhouse- wie Third-Party-Entwickler ruhig einmal die grauen Zellen bewegen und mit neuen Konzepten und frischen Spielen begeistern, sonst droht dem HD-Klon die Niederlage gegen das sechs Jahre ältere, aber auch deutlich preiswertere Remote-Original von Nintendo.

Microsofts Hightech-Kamera birgt sicherlich das größte Erfolgsrisiko der drei Bewerber, da hier in den Bereichen Bewegungserkennung und tastenlose Spielsteuerung Neuland betreten wird. Nachdenklich mag hierbei stimmen, dass die auf der E3-Messe gezeigten Fähigkeiten des Systems dessen sensorischen Kapazitäten nicht recht zu entsprechen scheinen. Sollte das fertige Kinect allerdings halten, was das ehemalige "Project Natal" versprach, könnte Microsoft damit ein beachtlicher Casual-Coup gelingen. Preislich schlägt das "Kinect Adventure"-Bundle Sonys Konkurrenzprodukt allemal. Wer einmal 150 Euro ausgibt, kann sofort loslegen und zusammen mit mehreren Kumpels durchs Wohnzimmer hopsen. Dieses sollte allerdings schon etwas größer ausfallen, sonst perforiert man bei allzu flotten Partyspielen schnell mal die Wand zum angrenzenden Raum. Spieltechnisch fällt bei Kinect die bislang kompromisslose Ausrichtung auf den Casual-Markt auf. Spieler der alten Schule werden dafür kaum Interesse aufbringen.

Big Ns Methusalem schwächelte unlängst bei den Verkaufszahlen, hat mittlerweile aber auch seine sechs Jahre auf dem weißglänzenden Buckel. Technisch den jüngeren Geschwistern hoffnungslos unterlegen, buhlt das tüchtige Konsölchen mit familienfreundlichen Spielkonzepten, einer Handvoll richtig guter 'echter' Spiele und dem niedrigsten Preis primär um die Gunst des Casual-Marktes, der mit fast 73 Millionen verkauften Wii-Einheiten inzwischen gut gesättigt scheint. Ob das MotionPlus-Hardware-Update den Kaufhunger der Casual-Kunden in Zukunft neu entfachen wird, ist mehr als fraglich, einfache Party- und Minispiele funktionierten auch mit der Wii-Grundausstattung gut genug. Die Akzeptanz der verbesserten Remote im Hardcore-Lager wird mit der Qualität des neuen "Zelda"-Teils stehen und fallen. Ansonsten bleibt zu vermuten, dass die Ära der weißen Wunderkiste nun langsam, aber sicher ihrem Ende entgegengehen wird. Nintendos neue Liebe heißt 3DS und projiziert virtuelle Objekte lieber in die reale Welt statt andersherum.



Linkin-Park-Mitglied Mike Shinoda (rechts) bei der "Medal of Honor"-Präsentation.



Vor dem großen Ansturm: Fachbesucher und Journalisten testen die Spielehighlights der gamescom 2010.

gamescom 2010 – Neuheiten-Flaute am Rhein

KÖLN • Am 17. August eröffneten Microsoft, Electronic Arts und Sony mit ihren Pressekonferenzen die zweite gamescom, bevor am Tag darauf Journalisten die Messeräumlichkeiten für sich beanspruchten und am Donnerstag das spielende Publikum die Hallen stürmte. Die größte Überraschung war jedoch die Art dieser Auftritte und weniger deren Inhalte – denn großartige Neuheiten blieben aus.

So rief Microsoft am frühen Nachmittag zum 'Xbox Play Day': Rund drei Stunden drängelten sich viele Pressevertreter vor wenigen Xbox-360-Konsolen mit angestöpseltem Kinect-Zubehör. Zum Probespiel bereit standen diverse Starttitel von Microsofts Bewegungscontroller-Revolution. Dumm nur, dass die hohe Mensch-Maschine-Quote kaum spontanes Ausprobieren zuließ. Die wenigen neuen Informationen streute Microsoft bereits einige Stunden zuvor, nur eine davon war für Konsolenzocker wirklich interessant: Europäischer Kinect-Start ist am 10. November.

Als nächstes präsentierte Electronic Arts seine Produktpalette: Im vollbesetzten Saal sowie simultan via Streaming im Internet wurde ein gutes Dutzend Titel hintereinander nach dem Schema 'Entwickler entert die Bühne und erzählt über sein Spiel' abgearbeitet. Nachhaltige Wirkung erzielte dabei die absurde Lautstärke, die selbst in hinteren Reihen die Ohren schlackern ließ. Wirklich neu war lediglich "Die Sims: Medieval", bei dem die wuseligen KI-Menschen durchs Mittelalter tollen – allerdings ist noch unklar, ob sie dies auch auf Konsole tun. Zudem bestätigte die EA-Schmiede BioWare die überfällige PS3-Umsetzung von "Mass Effect 2", welche Januar 2011 ansteht. Den Rest kennen aufmerksame M!-Leser spätestens seit der E3-Messe, eine Handvoll Impressionen sind dennoch erwähnenswert: "EA Sports Active 2.0" erhält David Beckham als Testimonial, "Crysis 2" war als Multiplayer-Demo zu sehen und ließ uns erstaunlich kalt, dafür überzeugte "Bulletstorm" mit knackiger Inszenierung und einem Godzilla-Gegner in Hochhausgröße.

"Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1" nutzt auf der Xbox 360 Kinect, was unter Beteiligung von prominenter Unterstützung vorgeführt wurde: Die 'Weasley-Zwillinge' hampelten vor dem Bildschirm herum und feuerten per Handbewegung magische Blitze ab, während Harry und Ron automatisch durch die Umgebung stapften – grafisch sah das ordentlich aus, spielerisch wirkte das dröge Railshooter-Konzept ernüchternd. Zu "Need for Speed: Hot Pursuit" schließlich gab es ein actionreiches Rennen zu sehen, was unseren Verdacht bestätigte: Criterion werkelt an einem neuen "Burnout"-Teil, nur dass der diesmal eben "Need for Speed" heißt und die Gegner in Form von Polizeiautos auftreten.

Alles in 3D?

Das große Warten schließlich bei Sony – auf den Einlass und die obligatorische 3D-Brille (erhielten wir nur gegen Abgabe des Personalausweises). Als wir schlussendlich ausgerüstet waren, folgte im Konfe-









GREG:
Nice work!
Thank you Mike and thank *you* (AUDIENCE).
Enjoy the show.

Die M!-Redakteure Olli, Max, Tobias und Ulrich haben den Durchblick dank 3D-Brille – die Sony-Präsentatoren dank für alle sichtbarem Teleprompter.

NEWS-TICKER »

+++ Neue Heimat: "No More Heroes" kommt mit dem Namenszusatz "Heroes' Paradise" über Konami nach Europa und wird PlayStation Move unterstützen – über die 360-Fassung verlor der Publisher kein Wort. +++ Stern des Südens: Bayern München wird der einzige deutsche Club in "Pro Evolution Soccer 11" sein. +++ Ballermann: Square Enix entwickelt den comicmäßig inszenierten Mehrspieler-Shooter "Gun Loco". +++



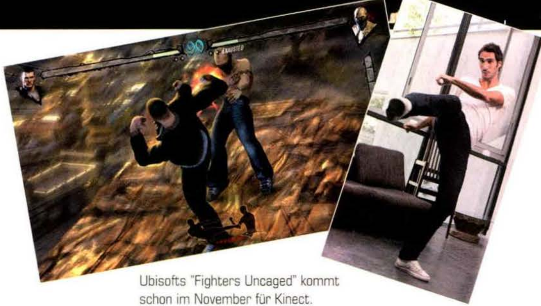
Die Weasley-Zwillinge hampeln sich durch die Kinect-Version von "Harry Potter und die Heiligtümer des Todes".

Ein Godzilla mit Hochhaus-Dimensionen beeindruckte bei der Präsentation von Epics "Bulletstorm".

renzsaal eine weitere Überraschung: Sitzgelegenheiten fehlten nahezu komplett – wer keine ergatterte, musste inmitten ausgeschalteter PS3- und PSP-Spielstationen stehen. Unsere Erwartung, in den folgenden 90 Minuten möglichst viele 3D-Impressionen geliefert zu bekommen, wurde nicht erfüllt: Lediglich eine Trailermontage sowie das eigentümlich unspektakuläre "MotorStorm: Apocalypse" setzten auf stereoskopische Effekte, der Rest flimmerte in klassischem 2D über die Leinwand. Sony-Europa-Mann Andrew House führte durch die Konferenz und versuchte, mit Geschäftszahlen (Tenor: "Wir sind die Erfolgreichsten") zu beeindrucken.

Ebenso eifrig wurde auf Erweiterungen der PS3 jenseits der Spielewelt hingewiesen: So erhält die Fernsehfunktion PlayTV ein Update, durch das u.a. Zuschauer via Textchat über das laufende Programm diskutieren können. Als erster deutscher Fernsehsender wird Animax in die 'Catch Up TV'-Mediathek aufgenommen, die letztes Jahr angekündigte ZDF-Mediathek fand keine Erwähnung mehr. Als Prestige-Vorhaben dient "Mubi", ein Film-Downloaddienst, der vor allem auf Klassiker, Indie- und wertige Auslandsproduktionen setzt. Neukäufern soll die PS3 zudem in Kürze mit zwei neuen Sets schmackhaft gemacht werden: Für die Konsole mit 320 GB Festplatte und Move-Starterset werden ab 15. September 349 Euro fällig, das neue Standardmodell (mit dann 160 GB statt 120 GB) folgt wenig später für 299 Euro.

An Spielen wurde eine Mixtur bekannter Namen und Neuankündigungen vorgeführt: "Gran Turismo 5" startet in Europa ab dem 3. November durch, eine unspektakuläre Helikopter-Mission von "Medal of Honor" durfte Linkin Parks Mike Shinoda präsentieren. Eher im Vorbeigehen wurde "Virtua Tennis 4" bestätigt – Sega selbst sprach zwar nur von der PS3-Version, vermied aber das Wort 'exklusiv'. Insomniacs Ted Price stellte "Ratchet & Clank: All 4 One" vor: Als Vierspieler-Abenteuer konzipiert, wirkte die Präsentation jedoch unspektakulär. Stimmungsvoll dagegen der Teaser zu "Resistance 3": Schauplatz sind scheinbar die Südstaaten der USA. Notiz am Rande: Sony möchte als Bezeichnung für Hardcore-Zocker offenbar den Begriff 'Commited Gamer' etablieren – viel Glück damit... *us/os*



Ubisofts "Fighters Uncaged" kommt schon im November für Kinect.



"Ratchet & Clank: All 4 One" kommt im Herbst 2011 mit Vierspieler-Koop-Modus.



Kommt 2011 und unterstützt Move und 3D: "Virtua Tennis 4".

"Dragon Age 2" soll spritziger werden – in puncto Steuerung und Lebenssaft.

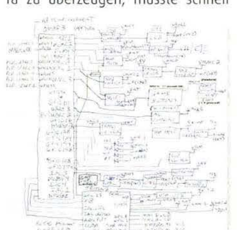
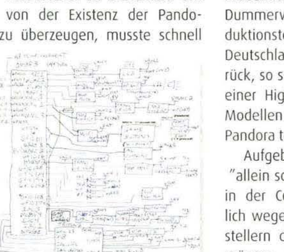
Pandora – das Homebrew-Handheld

DEUTSCHLAND • Es war eine schwere Geburt, aber jetzt ist die Pandora endlich da. Noch steht das Linux-Handheld etwas wackelig auf den Beinen, denn Soft- und Hardware brauchen ein bisschen Pflege. Den Fans, die seit Jahren darauf gewartet haben, ist das egal und die vier Väter können sich endlich zurücklehnen. Craig Rothwell, Michael Weston, M. Fatih Kilic und Michael Mrozek, alle um die 30, bastelten über drei Jahre an ihrer Traumkonsole. Dabei hatten sie keinerlei Erfahrung mit der Produktion einer Spielehardware und kannten sich nur durch den Vertrieb der Handhelds des koreanischen Herstellers Gamepark Holdings. In einem Punkt waren sie sich allerdings einig: Besser als gp2x und Wiz sollte ihre Konsole auf jeden Fall werden. Ihre Verbesserungsvorschläge wurden nämlich von den Koreanern ständig ignoriert. "Dort saßen einfach keine Gamer," so Michael Mrozek – und das gab schließlich den Ausschlag.

Idealismus, Ehrgeiz und ein bisschen Wahnsinn. Das Pandora-Team: Craig Rothwell, Michael Weston, Michael Mrozek und M. Fatih Kilic (von links).

"Wir waren so naiv"

Die vier kritzelten ihren Traum auf Papier und aus dem kleinen Update für Wiz & Co. wurde schnell mehr. Ihre Pandora sollte ein Digikreuz haben sowie Analogsticks, eine Tastatur, WLAN und so weiter – eben alles, was bei den anderen Konsolen in den Kinderschuhen steckte. Probleme gab es bald: Mitten in der Finanzkrise sollten die Banken Kredite für eine Linux-Konsole gewähren, ihnen diente nur die Anzahl der Vorbesteller als Sicherheit. Um sie von der Existenz der Pandora zu überzeugen, musste schnell ein Prototyp her. Kostenpunkt: 10.000 Dollar. Danach ging es zur Produktion ins preisgünstige China. Dummerweise liegt dort die Produktionstechnik im Vergleich zu Deutschland circa zehn Jahre zurück, so schätzt es Mrozek ein. Statt einer High-Tech-Fertigung mit 3D-Modellen wurden die Einzelteile der Pandora teilweise von Hand gefräst.

Das kapiert nur der Profi. Aus diesem Blockschaltbild erwuchs die Pandora.

Aufgeben? "Niemals", so Mrozek "allein schon wegen dem Rückhalt in der Community." Und vermutlich wegen der Angst, allen Vorbestellern das Geld zurückzahlen zu müssen. Schließlich mussten die vier herausfinden, welche Tests die CE-Sicherheitsnorm benötigt, Quereinsteiger Mrozek kratzte mühsam alle Infos zusammen. "Niemand erzählt einem etwas", lamentiert er heute. Im Mai 2010 war es endlich soweit – die ersten Pandoras wurden ausgeliefert. Momentan gibt es sie aber nur in kleinen Stückzahlen (www.openpandora.org) – die Einzelteile werden von den Erfindern selbst zusammengebaut. Ein cleverer Erstkäufer hat diesen Raritätsbonus ausgenutzt und eine Pandora für knapp 2.000 Dollar auf eBay verkauft – das zeigt, dass die Konsole gefragt ist. Wenn auf regulärem Weg ca. 7.000 Pandoras verkauft werden, wäre zumindest das Produktionsbudget von 700.000 Dollar gedeckt. Was darüber hinausgeht, lässt Mrozek anfangen zu träumen. Eine Pandora 2? Warum nicht? *am*

Pandora im Test

Dick, schwer und wenig sexy. Dafür glänzt die Linux-Konsole mit inneren Werten und zahlreichen Anschlussmöglichkeiten.

Unser Ersteindruck: kein stylisches Gaming-Accessoire, sondern eher das wuchtige Linux-Gegenstück zur M-Klasse von Mercedes. Die matt-schwarze Pandora kostet 330 Euro und ist fast so groß wie der DSi XL, aber ein paar Gramm schwerer und dicker. Eine Verpackung haben sich die Entwickler gespart – die Konsole wird 'nackt' ausgeliefert. In der Pandora werkelt die gleiche CPU wie im iPhone 3GS. Der 4,3-Zoll-Touchscreen sorgt für scharfe Bilder, könnte aber etwas tastempfindlicher sein. Außerdem besitzt er nicht das angenehme Stufenraster des DS und lässt sich nur komplett aufklappen. Spieler freuen sich natürlich über das Digikreuz und die beiden analogen Sticks. Zusammen mit den vier Action-Buttons und den beiden kaum spürbaren Schultertasten kann man selbst Ego-Shooter steuern. Die Tastatur ist angenehm groß und eignet sich zumindest für kurze Texte. Außerdem gibt es WLAN, Bluetooth, zwei Speicherkartenslots, TV-Ausgang und natürlich USB – mehr geht nicht. Der mitgelieferte Akku hält je nach Anwendung über zehn Stunden.



Besser als erwartet: Kein anderes Handheld bietet so viele Steuerungsmöglichkeiten.

Nach dem Start erscheint die Auswahl zwischen einer herkömmlichen Linux-Oberfläche und einer benutzerfreundlichen Mini-GUI mit Icons. Bei der Software hakt es allerdings noch. Der "Word"-Klon ist zwar solide, doch der Browser stürzt gerne ab. Wichtig: Die Pandora ist ein Homebrew-Handheld. Die Hersteller liefern nur die Firmware, alle anderen Programme kommen aus der Community. Besonders die Spielefans bekommen das zu spüren, denn bisher wurden nur wenige Emulatoren an die Pandora angepasst. Aktuell laufen alte Mega-Drive-Spiele sehr gut, aber der N64-Emulator stottert gewaltig. Für Konsolen-Papa Mrozek ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch das funktioniert, er sieht das Gerät erst bei 40% seines Leistungsvermögens. Dank des Programms eines cleveren Users ist die Pandora zumindest schon abwärtskompatibel zu gp2x und Wiz. Wagemutige Fans träumen sogar von einer Dreamcast-Emulation.

UNSER FAZIT: Keine Liebe auf den ersten Blick, sondern eine für das ganze Leben. Nimmt man sich Zeit für die Eingewöhnung und hat Geduld mit der Community, wird aus der Pandora das bislang vielseitigste Handheld. Ein nicht ganz günstiger, aber gelungener Mix aus Konsole und Netbook.

25 Jahre sind genug – runter vom Index!

DEUTSCHLAND • Eines der größten Feindbilder deutscher Zocker ist die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), sorgt die doch dafür, dass zahlreiche Spiele auf dem Index landen. Nachdem dies inzwischen seit mehr als einem Vierteljahrhundert der Fall ist, erleben wir diesen Sommer erstmals die Auswirkungen eines weitgehend unbeachteten Paragraphen im Jugendschutzgesetz: Nach § 18 Abs. 7 werden Medien nach 25 Jahre automatisch gestrichen. Dadurch dürfen nun sieben Spiele wieder öffentlich verkauft oder beworben werden, die im August 1985 verbannt wurden. Ob die C64-Oldies "Blue Max", "Paratroopers", "Raid over Moscow", "Beach Head", "Stalag I", "Seawolf/Seafox" und "Tank Attack" heute noch jemand haben will, sei dahingestellt. Als Erinnerung daran, welch harmlose Ballereien Mitte der 80er-Jahre als jugendgefährend eingestuft wurden, sind sie aber allemal einen Blick wert. *us*

ALT 67 SPEED 200 FUEL 011 BOMBS 14 SCORE 0200

Als "Blue Max" ballert und zerbombt Ihr eine Bitmap-Landschaft.

STATUS: READY MEN SCORE: 02800

Nieder mit dem Kreml: "Raid over Moscow" setzt auf ein Kalter-Krieg-Szenario.



Sportschuh statt Sportspiel

USA/DEUTSCHLAND • Dieser Tage erschien "Madden NFL 11" (Bild rechts unten) in den USA, mittlerweile dürfte sich EAs Football-Star dort ganz oben in allen Bestseller-Listen platziert haben. Deutsche Fans schauen in die Röhre – in Europa ist der Titel nur über den Umweg England-Import zu bekommen. Passend zum Spiel bringen EA und Nike einen exklusiven Sportschuh an den Start: Der 'Madden 11 Trainer 1.2' sieht von weitem wie ein normaler Nike-Treter aus – braunes Leder, weiße Farbakzente und das bekannte Logo. Bei genauerem Hinsehen fallen jedoch das EA-Sports-Logo auf der Zunge sowie der auf die Lasche gelaserte Spielename auf. Skurril wird es auf der Rückseite: Hier wurde das Diagramm eingeprägt, das einen Touchdown-Spielzug aus dem letztjährigen Superbowl zeigt. Zudem ist im Innenfutter der Anfeuerungsgesang der New Orleans Saints eingelassen. Leider ist die Auflage begrenzt: Nur 500 Paare werden in Kürze bei ausgewählten US-Händlern erhältlich sein – Preis noch unbekannt. *us*



Sammlerstück für Sneaker- und Videospiel-Verrückte: der 'Madden 11 Trainer 1.2' mit dem eingeprägten Superbowl-Spielzug (klein).



Zitat des Monats



"Man muss den Kindern sagen: Studiert Mathe – dann könnt Ihr das nächste 'GTA' oder 'Tomb Raider' machen."

Ian Livingstone, Pen & Paper-Pionier u. Eidos-'Life President'

GUTE ZAHLEN SCHLECHTE ZAHLEN

JAPAN • Die jüngsten Quartalszahlen der Konsolen- und Spielehersteller bestätigen die Notwendigkeit frischer Konzepte, wie am Beispiel von Capcom zu sehen ist. "Lost Planet 2", ein Hoffnungsträger auf dem westlichen Markt, erwies sich als Flop – wodurch der Nettogewinn um 90 Prozent auf 1,9 Mio. Euro sank. Erfolgreicher das Geschäft mit Katalogware: "Monster Hunter Frontier Online" verzeichnete stabiles Wachstum, weshalb der Online-Geschäftsbereich mit 132 Mio. Euro ein leichtes Umsatzplus aufweist. Der operative Gewinn aber sank von 41,3 Mio. auf 15,6 Mio. Euro. Daher erklärte Firmenchef Haruhiro Tsujimoto, künftig vermehrt im Online-Segment Gewinne erwirtschaften zu wollen. Doch nicht etwa ein Pay-per-Play-Modell soll verfolgt werden, sondern der Ausbau kostenpflichtiger Download-Inhalte.

Der erfolgsverwöhnte Hersteller Nintendo rutschte diesmal gar in die roten Zahlen, wo im Vorjahr noch rund 372 Mio. Euro Nettogewinn verbucht wurden. Aus der Nintendo-DS-Familie lieferte der Hersteller 3,2 Mio. Geräte aus, im Vergleichszeitraum 2009 waren es 5,9 Mio.; der Spiele-Absatz sank von 29 Mio. auf 22,4 Mio. Einheiten.

Anders die Entwicklung bei der Heimkonsole: Nintendo pumpte rund drei Mio. Konsolen in den Handel – statt 2,2 Mio. Geräten. Dafür sank der Softwareabsatz von 31 Mio. auf 28,2 Mio. Einheiten.

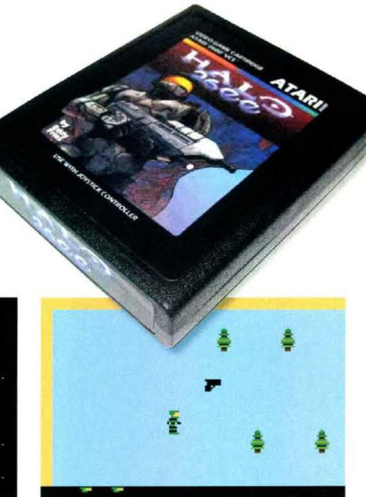
Mitbewerber Sony hingegen markiert einen gegenläufigen Trend: Die für das PlayStation-Geschäft zuständige Abteilung vermeldet einen Umsatzanstieg um 32 Prozent auf 2,9 Mrd. Euro, der operative Verlust beläuft sich nach 322 Mio. im Vorjahr auf nur 33,3 Mio. Euro – die Nettogewinnschwelle rückt in greifbare Nähe. Im ersten Quartal liefen 2,4 Mio. PS3-Konsolen vom Band – mehr als doppelt so viele wie im Vorjahreszeitraum.

Schlechter steht es um die PSP: Sony lieferte 100.000 Geräte weniger aus – nur noch 1,2 Mio. Stück. Stabil hingegen ist die Nachfrage nach der PS2, von der wie im Vorjahresquartal 1,6 Mio. Einheiten an den weltweiten Handel gingen.

Im Softwaresegment zeigt sich eine zunehmende Durchdringung des Marktes mit PS3-Spielen: Statt der 14,8 Mio. Spiele im Vergleichszeitraum waren es nun schon 24,8 Mio. Der Absatz von PSP-Titeln stieg derweil um rund 900.000 Exemplare auf 9,2 Mio., für PS2 waren es immerhin noch 3,4 Mio. Spiele (Vorjahr: 8,5 Mio.).

CAPCOM Nintendo SONY

Halo 2600



USA • Retro-Enthusiasten würden gerne heute noch Spiele für ihre Lieblingssysteme im Laden kaufen. Gerne auch große Namen, die zu den Vorzeigetiteln der aktuellen Konsolengeneration gehören. "Halo" ist sicherlich so einer – und Ed Fries stellte sich der Herausforderung, den Titel für Atari 2600 umzusetzen.

Trotz des schmalen Speichers von 128 Bytes kann sich das Ergebnis sehen lassen und enthält alles, was "Halo" ausmacht: eine Titelmusik mit hohem Wiedererkennungswert, den Master Chief, Grunts, Elites, einen harten Endboss und sogar einen (noch härteren) Legendary-Modus für den Langzeitspaß. Das darf man auch von Ed Fries erwarten, immerhin war er Vice President of Game Publishing für Microsofts Xbox und spielte eine wichtige Rolle bei der Übernahme des "Halo"-Entwicklers Bungie. Bereits in den 80ern arbeitete er an Spielen für Atari-Systeme und wollte sich einfach noch mal daran versuchen: "Ich hatte seit 30 Jahren nichts mehr mit 6502-Assembler geschrieben, aber man kommt schnell wieder rein – es gibt ja nicht so viele Befehle", scherzt Fries auf atariage.com. Dort könnt Ihr auch das ROM-Image kostenlos herunterladen. Wer es nicht zur Classic Gaming Expo 2010 nach Las Vegas geschafft hat, der muss noch etwas auf eine weitere Modulauflage warten. *bk*



Söldner-X 2 Soundtrack



Für ein gutes Shoot'em-Up ist eine treibende Hintergrundmusik fast genauso wichtig wie die Spielbarkeit. Die elektronischen Klänge, welche Euch durch das Laser-Inferno des feinen PlayStation-Network-Shooters "Söldner-X 2" (8 von 10 in Ausgabe 202) scheuchen, sind dafür das perfekte Beispiel. Komponist Rafael Dyll orientiert sich an klassischen Scores der goldenen Shooter-Epoche – jedoch ohne plump zu kopieren. Insbesondere die Mischung aus elektronisch-kalten und symphonischen Streicher-Passagen verleihen dem Soundtrack seinen ganz eigenen Charakter und wirken mal treibend-dynamisch, mal herausfordernd-dramatisch (v.a. bei den Boss-Themen). Gerade bei alten Baller-Veteranen sorgen die fein komponierten und hochwertig arrangierten Tracks für ein stetes Zucken im Feuer-Daumen. Die über 66 Minuten lange Scheibe könnt Ihr für etwa 12 Euro bei einschlägigen Händlern wie Play-Asia erwerben. *tn*

Akumajou Dracula Best Music Collection

In Japan sind Mega-Sampler in den letzten Monaten gefragt, die jüngste Veröffentlichung nach Square Enix' großer "SaGa"-Sammlung ist Konamis monumentale "Castlevania"-Box. Auf 19 Silberscheiben bekommt ihr die kompletten Originalscores aller "Castlevania"-Episoden – vom ersten NES-Teil bis hin zur mäßigen "Judgment"-Episode sowie zwei obskuren Arcade-Ablegern; hinzu kommt eine Disc mit arrangierten Stücken plus eine DVD mit einem (natürlich japanischen) Interview mit Michiru Yamane und Videos der Live-Aufnahmen. Die unter Fans beliebten Arrange-Versionen früherer Spiele sind allerdings nicht mit von der Partie. Die mit 21.000 Yen (umgerechnet sind das ca. 190 Euro) doch recht teure Edel-Box ist für gut betuchte Sammler eine tolle Investition und zeigt eindrucksvoll die stets hohe Qualität der "Castlevania"-Kompositionen. *tn*



200 in 1: virtueller Traumflipper

DEUTSCHLAND • Flipper-Sammler haben meist ein Platzproblem – wer kann es sich schon leisten, den kompletten Keller für die blinkenden Münzschlucker zu reservieren. Die Konsolen-Umbau-Spezialisten von Wolfsoft haben eine sündhaft teure Alternative zum Aufstellen der Originalgeräte erdacht: Für stolze 5500 Euro erhalten Pinball-Verrückte die Nachbildung eines original Flippergehäuses – samt analoger Kugelabschuss-Vorrichtung, original WPC-95-Kassentür, Bewegungssensoren und beleuchteten Buttons.

Im Gerät verbaut ist nicht nur ein Dual-Core-PC mit GeForce-Grafikkarte, sondern auch drei Displays. Die werden von Pinball-Emulationssoftware wie Visual Pinball oder Future Pinball befeuert – auf dem 42 Zoll großen Full-HD-LCD-Schirm unten wird der Tisch abgebildet, die anderen zeigen ein Hintergrundbild und das orange Dot-Matrix-Display-Bild. Die ROMs der über 200 emulierten Geräte liefert Wolfsoft nicht mit – wer sich im rheinland-pfälzischen Neuwied aber selbst ein Bild vom 200-in-1-Flipper macht, bekommt Starthilfe. Als Gimmick zockt Ihr nicht nur Emulationen von Pinball-Klassikern wie "Medieval Madness", sondern auch eigens entwickelte Flipper, die es nie in der Spielhalle gab – z.B. "Metal Slug Pinball" (siehe Bild) für die Future-Pinball-Software. *ms*



Ab InDie Zukunft

Unabhängige Spielentwickler sind groß im Kommen. M! stellt Euch jeden Monat einen heißen Kandidaten für den Indie-Thron vor. Diesmal das Team:

Hello Games



"Joe Danger": Ein ebenso ausgefeilter wie bunter Motorrad-Spaß für alle, denen "Trials HD" zu ernsthaft ist.

Am Anfang war Evel Knievel. Genauer gesagt die Action-Figur des legendären Stuntfahrers. Eines Tages brachte Grant Duncan ein paar seiner Spielsachen mit ins Büro von Hello Games und prompt war der Alltag für ein paar Stunden vergessen. Er und seine drei Kollegen Sean Murray, Ryan Doyle und David Ream erinnerten sich an den Spaß, den sie als Kinder hatten. Das war die Geburtsstunde von "Joe Danger", einer Mischung aus Arcade-Racer, Comic-Cartoon und Baukasten.

Mittlerweile ist dieses Ereignis über zwei Jahre her. Vor Kurzem erschien das Spiel exklusiv im PlayStation Network und kassierte reihenweise Höchstwertungen (z.B. 9 von 10 in M! 08/2010) – doch das kleine Büro von Hello Games ist deswegen nicht größer geworden. Manchmal wird es laut, chaotisch und ungemütlich, aber die Vier wollten es nicht anders. Obwohl sie alle bei großen Firmen wie EA, Sumo Digital oder Criterion arbeiteten, war ihnen das nicht genug. "Burnout" und "Virtua Tennis" sind zwar keine schlechte Referenz, aber sie hatten sich den Traum vom Spieledesign anders vorgestellt. Stattdessen: Auftragsarbeiten, enge Zeitpläne und am Ende ein Spiel, das sich vielleicht gut verkauft, aber doch nur ein Massenprodukt unter vielen ist.

Frei und ungebunden

"Es war immer unser Traum, etwas Eigenes zu machen", so Sean. Seit ihrer Kindheit bastelte das Quartett an diesem Ziel. Sean beschreibt sich selbst als Amiga-Fanboy, der mit sechs Jahren sein erstes Textadventure programmierte. Grant träumte als Kind davon, als Zeichner bei Disney zu arbeiten, Ryan ist ein Science-Fiction-Fan mit Universitätsabschluss in Computerwissenschaften und David hackte mit seinem Vater das Atari VCS. Kurz, ein Haufen Nerds – ausgestattet mit einer Vorliebe für Retro-Konsolen. Das erste Treffen fand an Seans Esstisch statt und bald wurde Hello Games gegründet. Anschließend zog das Team in ein kleines Büro im südenglischen Guildford und die Meetings fanden eher in einem Pub statt als im Konferenzraum. Allen war klar, dass unter solchen Bedingungen nicht das nächste "Halo" entstehen würde, aber das war auch nicht nötig. Das Team war schließlich mit Nintendo und Sega aufgewachsen.


Den Release von "Joe Danger" feierten die vier Hello Gamer mit Freunden auf der Mini-Motorrad-Bahn.


Zuhause bei Hello Games: David Ream, Sean Murray, Grant Duncan und Ryan Doyle (von links) bei der Arbeit.

Anfang der 90er standen an der Spitze der Charts schräge und surreale Spiele. "So etwas wie 'Toejam and Earl' oder 'Earthworm Jim' gibt es heute nicht mehr", meint Sean. Die Spiele waren leicht zugänglich, am Ende hammerhart – aber vor allem machten sie Spaß. Das war die Messlatte und "Joe Danger" sollte zumindest daran kratzen. Es sollte "ein Liebesbrief an meine Kindheit sein", wie es Sean etwas blumig umschreibt.

Doch für eine Mischung aus "Excite Bike", "Mario Kart" und "Super Monkey Ball" war zunächst kein Platz im Portfolio der großen Publisher. "Zu unrealistisch", "funktioniert nur als Facebook-App" oder "Wir wollen lieber ernsthafte Spiele" lauteten die ersten Reaktionen, wie Sean kürzlich auf der Develop 2010 in Brighton enthüllte. Am Ende brachte "Hello Games" das Spiel selbst heraus und kassiert jetzt ab: 50.000 verkaufte Kopien in der Startwoche haben sogar die größten Optimisten überrascht.

Wie es weitergeht für Hello Games, steht noch in den Sternen. Ideen für "Joe Danger"-DLCs oder Sonys Move geistern gerade durch die Köpfe der vier Retro-Fans. Angst vor der Konkurrenz haben sie nicht – Hauptsache, es macht Spaß! *am*

AUF DER FLUCHT!

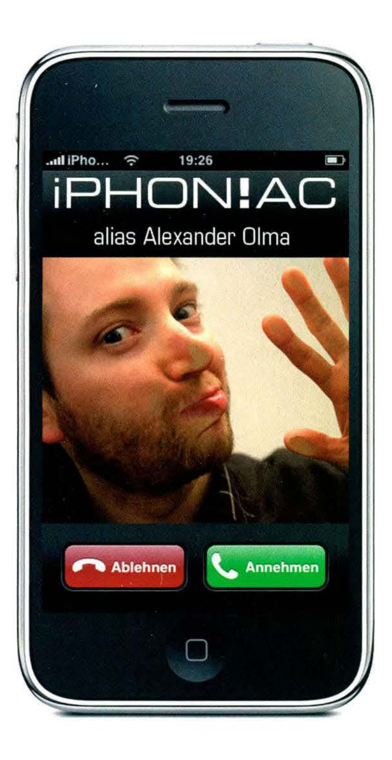
Die Jungs von Hello Games sind nicht die einzigen, die ihre Karriere bei einem großen Entwicklerstudio aufgaben. Ganz nach dem Motto "Was uns Spaß macht, wird auch den Spielern gefallen" setzen sie und andere Indie-Entwickler lieber auf Unabhängigkeit, Kreativität und Eigensinn. Hier ein paar Beispiele:

2D Boy sind wohl die bekanntesten Aussteiger. Mit dem Geschicklichkeits-Hit "World of Goo" gewannen die beiden Ex-EA-Mitarbeiter Kyle Gabler und Ron Carmel gleich mehrere Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen. Auch wir meinen: Der WiiWare-Titel gehört in jede Spielesammlung.

Luke Schneider von Radiangames setzt auf Shooter mit Stil. Der Veteran hat über zehn Jahre Spiele-Entwicklung hinter sich und arbeitete an "Descent" und "Red Faction". Sein Xbox-Live-Indie-Titel "JoyJoy" (Bild) schaffte es bis in die Endauswahl des Dream-Build-Play-Wettbewerbs, das zweite Spiel "Crossfire" ist eine schräge Mischung aus "Galaga" und Bullet-Hell-Action.

Wie Schneider blickt Alex Neuse auf eine lange Karriere bei LucasArts und Activision zurück. Zusammen mit Chris Osborn und Mike Roush gründete er Gaijin Games und schickt Wii-Spieler zurück in die Zukunft. Die "BIT.TRIP"-Spiele (siehe Making of in der letzten M!) um die Pixel-Abenteuer von Commander Video zählen zu den ungewöhnlichsten Download-Titeln für Wii.


Verspielter Drogenrausch: der Twin-Stick-Shooter "JoyJoy".



ZAHLENSPIELE

Für uns Freunde der gepflegten Joypad-Unterhaltung sind die Sommermonate schon lange keine Saure-Gurken-Zeit mehr. Willkürlich über alle zwölf Monate im Jahr verteilt schlagen Blockbuster der großen Publisher wie Meteoriten in unseren Konsolen-Laufwerken auf. Einen hunderttägigen Sommersturm entfachte die iOS-Plattform mit drei Millionen verkauften iPads sowie der vierten iPhone-Generation. Das starke Statement dieses Jahr: Fünf Startländer forderten 1,7 Millionen Telefone in gerade einmal drei Tagen! Mittlerweile steuern die mobilen Begleiter knapp 60 Prozent des gesamten Apple-Umsatzes bei. Rastlosen Pixeljägern können die unzähligen Hardware-Verkäufe nur recht sein. Mit ihnen fließt neues Software-Blut in die angetrockneten Zocker-Adern. Die neuen iPhone-Franchises sind teilweise so erfolgreich, dass eine umgekehrte Portierung zurück auf DS und PSP über die Bühne geht. "Flight Control" und "Fieldrunners" sind zwar noch prominente Einzelbeispiele, zeigen jedoch das Erfolgskonzept auf. Maskottchen für Nintendos und Sonys Handhelds wollen über mehrere Monate als 'Marke' aufgebaut werden, exakt auf den (Marketing-)Stichtag erscheinen, um dann innerhalb der ersten drei Wochen über 90 Prozent ihres Umsatzes einzufahren – Mario oder "Halo" bilden die Ausnahmen dieser Regel. Eine App-Store-Veröffentlichung ist dagegen selten groß angekündigt und spült manchmal nur über glückliche Umstände das Spiel ins Rampenlicht. Mitunter sind umfangreiche Updates, neue Features oder Werbeaktionen im Stil von 'Kostenfrei-für-einen-Tag' notwendig. Die Konsequenz ist ein komplett neuer, variabler, aber auch längerer Lebenszyklus.

Klasse statt Masse: Wie erfolgreich der Markt mit seinen Chart-Listen und der Mundpropaganda insgesamt ist, bleibt schwer zu ermitteln. Reine Downloadzahlen sind nicht automatisch gleichzusetzen mit der 70-prozentigen Marge, die von Apple ausgezahlt wird. Trotzdem ein paar Hausnummern: Das hierzulande entwickelte Action-Abenteuer 'Across Age' beglückte innerhalb von sechs Monaten 300.000 Spieler. Das exzellente 'Tilt to Live' aus dem 'One-Man-Left'-Studio verriet, dass man im etwa gleichen Zeitraum 66.300 Bezahlversionen absetzen konnte – die Promo-Aktion 'Free-App-A-Day' hob den Kundenstamm sprunghaft auf 525.000 Spieler an. Der Online-Egoshooter "Archetype" zählt aktuell 20.000 'Kills' pro Stunde und PopCaps "Plants vs. Zombies" erwirtschaftete innerhalb von neun Tagen den Umsatz von einer Million US-Dollar.

Zwischen Premium und Wühltisch

Mehr interessantes Zahlenmaterial, dessen Informanten gerne ungenannt bleiben: Mit einer Platzierung in den deutschen Top-5-Charts des App Stores lassen sich zirka 5.000 digitale Downloads an nur einem Tag verschachern. Im amerikanischen US-Store rechnet man etwa mit doppelt so hohen Verkäufen. Sich in dieser gewinnträchtigen Position jedoch länger als eine Woche zu halten, ist die absolute Ausnahme. Insgesamt bleiben bei 225.000 iPhone-Apps auch viele Entwicklungen ganz ohne großen Ruhm oder dickes Bankkonto.

Trotzdem: Der App-Store hat in seinem zweijährigen Frühling bewiesen, dass gute Ideen und ehrgeizige Umsetzungen angenommen werden. Jetzt gilt es erwachsen zu werden. Ernsthafte Angriffsmanöver gegen die Spielemodulfront stecken in höheren Preis- und Entwicklungs-Budgets. Eine Art 'Premium-Kategorie' könnte dabei helfen. Gleichermaßen kommen die schwerfälligen Offline-Konsolenkreuzer nicht umhin, sich auch um die niedrigpreisigen Segelflotten der Indie-Entwickler zu kümmern. Das schöne am brutalen Preis- und Entwicklungskampf? Der Spieler gewinnt auf jeden Fall!

Alexander Olma ist iPhone-Junkie und Verfasser von iPhoneBlog.de

TOP 5
GAMES DES MONATS

Osmos
Geschicklichkeit • Preis: 2,39 €



Absorbiert: sphärische Indie-Entwicklung mit Suchtpotenzial – dank präziser Steuerung und berauschendem Soundtrack.

Shining Force
Rollenspiel • Preis: 2,39 €



Endlich nachholen: Segas legendäre RPG-Saga aus den jüngsten Mega-Drive-Zeiten jetzt auch unterwegs spielbar.

Dark Nebula - Episode Two
Geschicklichkeit • Preis: 0,79 €



Ausbalanciert und ansprechend: ein Kugel-Labyrinth ohne eintönige Holzwände, sondern mit 19 farbenfrohen Welten und fiesen Widersachern.

Madden NFL 11
Sport • Preis: 5,99 €



EA schubst die hierzulande unpopuläre Sportart rund um die ovale Pille mit einer liebevollen 3D-Portierung auf das iPhone.

The Incident
Geschicklichkeit • Preis: 1,59 €



Einmal kaufen, zweimal klettern: herausfordernde 8-Bit-Springerei auf zeitlosen Chiptune-Sounds am iPhone und iPad.

COM!NG

DAS SPIELE-PROGRAMM DER NÄCHSTEN MONATE

Auf Tobias' Radar...



KREATIVITÄT IST TRUMPF

Die Kreativität und Entscheidungsfreiheit der Gamer bleibt bei den meisten Spielen auf der Strecke. Entweder lauft Ihr durch mehr oder weniger begrenzte Welten und schießt wie in "Halo: Reach", "Call of Duty: Black Ops" oder "Medal of Honor" gesichtslose Gegner über den Haufen oder Ihr levelt mal wieder eine Gruppe von Helden auf und zieht mit ihnen durch ein Fantasy-Reich, wie zum Beispiel in "The Last Story" oder "Golden Sun: Dark Dawn". Dass es auch anders geht, zeigte 2008 "LittleBigPlanet". Euren Einfällen und Ideen wurden hier kaum Grenzen gesetzt, die hakelige Steuerung schmälerte den Spaß aber deutlich. Jetzt stehen endlich mit "Super Scribblenauts" und "Create" neue Spiele an, die Eure Fantasie herausfordern. Querdenken ist hier erlaubt, ja sogar erwünscht. Die Entwickler versuchen, die Grenzen des Möglichen so weit wie es geht auszudehnen. Ein Fahrrad mit Flügeln oder ein U-Boot im Vorgarten Eurer Villa? Alles kein Problem! Schon bald überbietet Ihr Euch mit Euren Freunden, wer die fantasievollsten Konstruktionen ersinnt. Man fühlt sich in seine Kindheit zurückversetzt, als mit einfachen Lego-Bausteinen alles möglich war. Graue Raumschiffgänge und muskelbepackte Helden bleiben auch bei "Alice: Madness Returns" in der Schublade. Durch das herrlich skurrile und eben andersartige Design hebt sich die Neuinterpretation von Lewis Carrolls "Alice im Wunderland" wohltuend vom Einheitsbrei ab. Ich will mehr davon, um dem Kind im Manne ab und an freien Lauf lassen zu können!

COM!NG PS3 • 360 • Wii

SPIELE-TERMINE							SEPTEMBER
	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure			Wii	10.9.
UPDATE	DanceDanceRevolution: Hottest Party 3	Konami	Musik			Wii	9.9.
S.10	Dead Rising 2	Capcom	Action-Adventure	PS3	360		24.9.
	F1 2010	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		24.9.
	Family Party: Fitness Fun!	Namco-Bandai	Sport			Wii	
S.52	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360	Wii	30.9.
	Gormiti: Die Herrscher der Natur	Konami	Action-Adventure			Wii	2.9.
	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision	Musik	PS3	360	Wii	
S.36	Halo: Reach	Microsoft	Ego-Shooter		360		14.9.
S.68	H.A.W.X. 2	Ubisoft	Action	PS3	360		3.9.
	Kung Fu Rider	Sony	Action	PS3			15.9.
S.70	Metroid: Other M	Nintendo	Action-Adventure			Wii	3.9.
	My Sims: Sky Heroes	Electronic Arts	Action	PS3		Wii	30.9.
	New Carnival Games	Take 2	Geschicklichkeit			Wii	10.9.
UPDATE	NHL 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		16.9.
	Ninety-Nine Nights II	Konami	Action		360		15.9.
	Popstars	F + F Distribution	Simulation			Wii	9.9.
S.74	R.U.S.E.	Ubisoft	Strategie	PS3	360		10.9.
	Samurai Warriors 3	Nintendo	Action			Wii	27.9.
	Scooby-Doo! Und der Spuk im Sumpf	Warner	Action-Adventure			Wii	24.9.
S.36	Spider-Man: Dimensions	Activision	Action	PS3	360	Wii	9.9.
	Sports Champions	Sony	Sport	PS3			15.9.
	Tetris Party Deluxe	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	3.9.
	Time Crisis: Razing Storm	Namco-Bandai	Ego-Shooter	PS3			
	Tumble	Sony	Geschicklichkeit	PS3			
	Two Worlds II	Topware	Rollenspiel	PS3	360		14.9.
	Venetica	dtp	Rollenspiel	PS3			3.9.

PlayStation Move

15. September

Sixaxis war gestern: Mit dem Move-Controller feiert Sony den Eintritt der PlayStation 3 in ein neues Bewegungssteuerungs-Zeitalter. Für 40 Euro bekommt Ihr den Motion-Controller (siehe Foto), die ebenfalls kabellose Navigationseinheit schlägt mit 30 Euro zu Buche, genau wie die Ladestation für zwei Geräte. Ein Starterpaket mit Motion-Controller, PlayStation-Eye-Kamera und Demo-Disc kostet 60 Euro.



Halo: Reach – Special Editions

14. September • Ego-Shooter • 360



Für echte Spartaner bietet Microsoft diverse "Halo: Reach"-Pakete an. Die Krönung ist dabei eine limitierte Xbox 360 im "Halo: Reach" Design. Die Konsole kommt in einem grau-silbernen Gewand und hat für 330 Euro zwei Controller, ein Headset, einen Download-Code für eine Ingame-Panzerung, eine Episode von "Halo Legends" und natürlich das Spiel im Marschgepäck. Sparsamere Naturen greifen zur Legendary Edition im UNSC-Box-Design mit einer detaillierten Noble-Team-Statue (130 Euro) oder zur Limited Edition (70 Euro).

Tokyo Game Show

17. bis 19. September • Tokio

Die größte japanische Publikumsmesse: Bis auf Nintendo, die der Veranstaltung traditionell fernbleiben, gibt sich die komplette fernöstliche Spielebranche ein Stelldichein. Im Vordergrund stehen heimische Entwicklungen, wenngleich 2009 ungewohnt viele US-Titel zu sehen waren – Japan hatte zu wenig zu zeigen.

Spider-Man: Dimensions

9. September • Action • PS3 / 360 / Wii / DS

Seit "Batman: Arkham Asylum" wissen wir: Superhelden-Spiele können richtig gut sein. Activision schickt jetzt Peter Parker los, um in die Fußstapfen von Gotham Citys Fledermaus zu treten. In "Spider-Man: Dimensions" muss die freundliche Spinne aus der Nachbarschaft die Splitter der Tafel des Chaos und der Ordnung wiederbeschaffen, welche über vier Dimensionen verstreut sind. Der Clou: Die vier Abschnitte lehnen sich an verschiedene Comicreihen um den Spinnenmann an. Das "Noir"-Kapitel ist im Sepia-Farbstil gehalten. Hier schleicht Ihr in bester "Splinter Cell"-Manier durch die Levels und überrascht Norman Osborne, Vulture und Hammerhead aus der Dunkelheit heraus. Den gewöhnlichen Spider-Man erlebt Ihr im "Amazing"-Part. Dort geht Ihr im Comic-Look mit Netzangriffen gegen die Schergen von Kraven vor. In kräftigen Neonfarben und mit viel Flugaction präsentiert sich die "2099"-Dimension, in der es Sci-Fi-Peter-Parker in der Großstadt mit Hobgoblin und Scorpion aufnimmt. Auf Carnage und Deadpool trefft Ihr schließlich im "Ultimate"-Abschnitt: Hier vertraut Spider-Man auf die Kräfte des symbiotischen schwarzen Kostüms, das später als Venom bekannt wird, und Ihr prügelt sogar in der Ego-Perspektive. Dank ausfahrbarer Tentakel und Stacheln sind größere Gegnergruppen für diese Inkarnation Peter Parkers kein Problem, der Noir-Spidey läge schon längst flach.







	SPIELE-TERMINE						OKTOBER
UPDATE	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel		360		12.10.
S.87	BlazBlue: Continuum Shift	Zen United	Beat'em-Up	PS3	360		
S.38	Castlevania: Lords of Shadow	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
	Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	Action-Adventure			Wii	14.10.
	Die Legende der Wächter	Warner	Action	PS3	360	Wii	15.10.
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation	PS3	360	Wii	28.10.
	Divinity II: The Dragon Knight Saga	Focus Home	Rollenspiel		360		
	Enslaved: Odyssey to the West	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		8.10.
	Fable III	Microsoft	Rollenspiel		360		26.10.
UPDATE	Fallout: New Vegas	Bethesda	Rollenspiel	PS3	360		22.10.
	Just Dance 2	Ubisoft	Musik			Wii	14.10.
S.37	Medal of Honor	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		14.10.
	MindJack	Square Enix	Action	PS3	360		
UPDATE	NBA 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	8.10.
UPDATE	Rock Band 3	Electronic Arts	Musik	PS3	360	Wii	28.10.
	Scivelation	SouthPeak	Action	PS3	360		1.10.
S.37	Sengoku Basara	Capcom	Action	PS3		Wii	15.10.
	Sports Island 3	Konami	Sport			Wii	14.10.
S.48	Star Wars: The Force Unleashed II	Lucas Arts	Action	PS3	360	Wii	26.10.
	The Fight: Lights Out	Sony	Beat'em-Up	PS3			
S.50	Vanquish	Sega	Action	PS3	360		22.10.
	WRC - World Rally Championship	F + F Distribution	Rennspiel	PS3	360		8.10.
S.54	WWE SmackDown vs. RAW 2011	THQ	Sport	PS3	360	Wii	26.10.

Medal of Honor

14. Oktober • Ego-Shooter • PS3 / 360

EAs Afghanistan-Shooter erscheint in mehreren Varianten. Die Tier-1-Edition beispielsweise erhaltet Ihr nur bei Amazon und Gamestop. Mit dieser Version erhaltet Ihr die MP7 und den direkten Zugang zu den Schrotflinten TOZ-194 und 870MC2, dem Sturmgewehr M60 und dem Rang des Tier-1-Operators inklusive besonderer Tarnung. "Medal of Honor" gibt es außerdem in einer Limited Edition, die bis auf den frühen Zugang zum M60 und der Operator-Spezialklasse immerhin noch alle Gegenstände beinhaltet. Beide Versionen kommen mit einem Zugang zur Beta von "Battlefield 3", das aber bisher nicht offiziell angekündigt wurde.



PlayStation-3-Besitzer freuen sich über ein zusätzliches Goodie: einen Download-Code für eine aufgehübschte Version von "Medal of Honor: Frontline", das 2002 für PlayStation 2 und Xbox erschien.

Videospielmusik für Solo Piano

12. September bis 28. November • Deutschland

Benyamin Nuss ist Videospielern seit dem Kölner "Symphonic Fantasies"-Konzert ein Begriff. Jetzt geht er mit Stücken aus "Final Fantasy", "Blue Dragon", "Rad Racer" und "Lost Odyssey" in Deutschland auf Tournee. Passend dazu erscheint am 17. September sein Album "Benyamin Nuss plays Uematsu". Tourdaten unter: www.benyamin-nuss.de .

Olymptronica

30. bis 31. Oktober • Frankfurt am Main

Aufgrund von außerplanmäßigen Reparaturen am universitären Veranstaltungsgebäude findet die fünfte "Olymptronica" in diesem Jahr erstmals am letzten Oktoberwochenende statt. Die unterstützenden Hersteller freut's, denn dann beginnt das Weihnachtsgeschäft. Im letzten Jahr waren auf der Messe für Spielkultur u.a. Nintendo und Konami groß vertreten.

Sengoku Basara: Samurai Heroes

15. Oktober • Action • PS3 / Wii

Eine gute Nachricht für alle drei Fans der PS2-Schnetzelei "Devil Kings" – die Fort-Fortsetzung der überzogenen Samurai-Action schafft den Sprung nach Europa. Denn "Devil Kings" hieß im fernen Nippon "Sengoku Basara" und zog einen Nachfolger, ein PSP-Spin-off sowie den 2D-Prügelableger "Sengoku Basara X" nach sich. Bei den genannten Spielen guckten wir in die Röhre, "Sengoku Basara: Samurai Heroes" wird derzeit fit für Deutschland gemacht – wohl, weil Capcoms 2010er-Portfolio nach Titeln schreit. Mit dem Zusatz "Samurai Heroes" gibt man die Richtung vor und positioniert die PS3- und Wii-Action in direkter Konkurrenz zu Koeis "Dynasty Warriors"-Serie.



Das ergibt Sinn: Ihr flitzt durch das Japan der Sengoku-Ära und streckt jeden feindlichen bzw. untoten Samurai, Ninja oder Bauer nieder, der Eure Klinge kreuzt. Grafisch reißt der Titel keine Bäume aus, ist aber auf PS3 vor allem der Effekte wegen etwas hübscher als z.B. kürzlich "Way of the Samurai 3". Das große Plus von "Samurai Heroes" sind die vielen illustren Spielfiguren, die dank wuchtiger Spezialattacken (z.B. der Shotgun-Rundumschuss von Knackarsch Magoichi Saica, kleines Bild) zum Experimentieren einladen. Ansonsten erwartet Euch ein dezent eintöniges Gehacke mit drögen Zielen ("Zerstöre die drei Türme!"), strengen Rücksetzpunkten und aktuell noch fehlerbehafteten deutschen Texten – letzterer Kritikpunkt wird wohl als einziger noch ausgemerzt werden.





CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

Das ist die große, bunte Monsterschau und sie sind alle mit dabei: M! hüpft, rätselt und meuchelt Spinnen, Kobolde und Titanen.



360 Wie im PS2-Opus "Shadow of the Colossus" erklimmt Ihr den Eistitanen und bearbeitet seine Schwachstellen, ehe aus diesen seine Lebensenergie entweicht.

Letzten Monat haben wir beim spanischen Entwickler Mercury Steam nachgehakt und der spielbaren E3-Demo von "Lords of Shadow" die letzten Geheimnisse entlockt. Doch kaum hatte das fertige Heft die Druckerei verlassen, erreichte uns auch schon eine viel längere spielbare Version, weshalb wir uns einige Stunden in der fast fertigen Fassung für Xbox 360 umgesehen haben.

Seitdem wissen wir, dass zumindest der erste Titan (Bild rechts) spielerisch stark an "Shadow of the Colossus" erinnert: Er schickt Gabriel Eiswellen entgegen und zaubert einen Ring aus Frost um uns, den wir zerschlagen müssen, ehe der Gigant mit seiner Faust auf den gefrorenen See schlägt. Bleibt die stecken, zieht sich Gabriel mittels Kettenkreuz auf dessen Unterarm und kraxelt zum ersten wunden Punkt. Verzweifelt schüttelt sich der steinerne Riese und greift nach Gabriel. Mittels rechtem Trigger halten wir uns fest, per Seitwärtssprung weichen wir seiner Hand aus, ehe wir uns Richtung Kopf vorarbeiten und ihn niederringen.

Darüber hinaus begegnen wir zahlreichen Gegnertypen, darunter eine Gruppe kleiner Kobolde, die mit Sprengsätzen nach Gabriels Leben trachten. Die leihen wir uns aus und öffnen mit gut getimten Würfen versperrte Tore. Andernorts bekämpfen wir auf dem Weg ins Reich der Lykaner agile Riesenspinnen: Als eine Gabriel vergiftet, wechseln wir flugs zur Lichtmagie, die uns nicht nur bei jedem Hieb mit Lebensenergie versorgt, sondern uns auch schlagartig entgiftet. Töten wir Feinde hingegen im Normal-Modus, hinterlassen sie orangefarbene Orbs, die wiederum Eure Lichtmagieleiste füllen.

In der unteren Bildmitte befindet sich zudem die Fokusleiste: Die lädt sich durch Combos und Hiebe auf und leert sich allmählich (wenn Ihr nicht kämpft) oder schlagartig (wenn Gabriel einen Treffer kassiert). Geschickte Spieler sammeln bei voller Leiste Lichtmagie-Orbs bei jedem Hieb. Im späteren Spielverlauf gesellen sich dunkle Magie für stärkere Angriffe, Sekundärwaffen wie Weihwasser sowie viele neue Moves und Combos zum fordernden Kampfsystem.

Weniger ansprechend sind trotz des gelungenen Charakterdesigns einige plastikhafte Texturen sowie Held Gabriel. Bislang wollte der Funke nicht überspringen – zu distanziert und motivationslos agiert der Hüne in den Zwischensequenzen. Auch die Einführung in die Kapitel via Buchtext, den Patrick "Jean-Luc Picard" Stewart aus dem Off vorträgt, wirkt lahm. Mit Igarashis "Castlevania"-Spielen hat dieser Ableger – soweit wir das momentan beurteilen können – wenig gemein, ein unterhaltsames Action-Adventure steht uns dennoch bevor. Die Spielwelt ist extrem linear, Time Trials und versteckte Objekte, die Ihr oft nur mit entsprechenden Fähigkeiten erreicht, locken zur späteren Rückkehr in bereits besuchte Bereiche. *mh*

System	PS3 / 360
Entwickler	**Mercury Steam, Spanien**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS
- vielseitiges Kampfsystem
- Button-Masher haben keine Chance
- variantenreiches Leveldesign
- faire Rücksetzpunkte

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- blasser Held verhindert Anteilnahme
- vereinzelte Ruckler
- Grafik darf gerne beeindruckender werden

FAZIT » Konami setzt "Castlevania" eine Maske auf: unterhaltsames Action-Adventure mit vielen Monstern, Moves und Szenarien, das auf Abwechslung setzt, den gewohnten Seriencharme aber vermissen lässt.



360 Pfiffiges Kampfsystem: Früh im Spiel erlernt Ihr Lichtmagie, durch die Ihr bei jedem Treffer Energie gewinnt.



360 Vom Rücken der Riesenspinne aus kämpft Ihr nicht nur, sondern ebnet an vorgegebenen Stellen auch neue Wege.

	SPIELE-TERMINE						2010
	Adrenalin Misfits	Konami	Sport		360		
NEU	Alarm für Cobra 11: Das Syndikat	dtp	Rennspiel		360		
	Aliens: Colonial Marines	Sega	Ego-Shooter	PS3	360		
NEU	Apache: Air Assault	Activision	Action	PS3	360		
	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		16.11.
S.13	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter	PS3	360		9.11.
	Conduit 2	Sega	Ego-Shooter			Wii	
S.39	Create	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	18.11.
	Dance Central	MTV Games	Musik		360		
	Dance Masters	Konami	Musik		360		
	DC Universe Online	Sony	Action	PS3			
NEU	Deadly Premonition	Rising Star Games	Action		360		
	DECA Sports Freedom	Hudson	Sport		360		
	Def Jam Rapstar	Konami	Musik	PS3	360	Wii	4.11.
	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner	Action	PS3		Wii	
	DJ Hero 2	Activision	Musik	PS3	360	Wii	
	Donkey Kong Country Returns	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	
	Dragon Ball: Raging Blast 2	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360		
	EA Sports Active 2.0	Electronic Arts	Fitness	PS3	360	Wii	
S.55	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	Enclave: Shadows of Twilight	Topware	Action			Wii	
	Family Trainer: Treasure Adventure	Namco-Bandai	Geschicklichkeit			Wii	
	F.E.A.R. 3	Warner	Ego-Shooter	PS3	360		
	FlingSmash	Nintendo	Action			Wii	
	Front Mission Evolved	Square Enix	Action	PS3	360		
	Game Party: In Motion	Warner	Sport		360		
	GoldenEye 007	Activision	Ego-Shooter			Wii	
	Gran Turismo 5	Sony	Rennspiel	PS3			2.11.
	HardGrip	Human Soft	Sport			Wii	
	Harry Potter & die Heiligtümer des Todes	Electronic Arts	Action-Adventure	PS3	360	Wii	
	Hasbro Spiel mal wieder 3	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	
	Hitman 5	Square Enix	Action	PS3	360		
	Inversion	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
S.39	James Bond 007: Blood Stone	Activision	Action	PS3	360		
	Kinect Adventures	Microsoft	Sport		360		
	Kinectimals	Microsoft	Simulation		360		
	Kinect Joy Ride	Microsoft	Rennspiel		360		
	Kinect Sports	Microsoft	Sport		360		
	L.A. Noire	Rockstar	Action-Adventure	PS3	360		
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PS3	360	Wii	
	LittleBigPlanet 2	Sony	Jump'n'Run	PS3			
UPDATE	Majin and the Forsaken Kingdom	Namco-Bandai	Action-Adventure	PS3	360		26.11.
	Metal Gear Solid: Rising	Konami	Action-Adventure	PS3	360		
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PS3	360	Wii	
	Micky Epic	Disney	Action-Adventure			Wii	
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PS3	360	Wii	
	Motion Sports	Ubisoft	Sport		360		
	NBA Jam	Electronic Arts	Sport			Wii	
	NBA Elite 11	Electronic Arts	Sport	PS3	360		
	Need for Speed: Hot Pursuit	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360	Wii	18.11.
S.15	NeverDead	Konami	Action	PS3	360		
	NewUFitness First: Mind Body - Yoga & PilatesWorkout	F + F Distribution	Fitness			Wii	
	NHL 2K11	Take 2	Sport	PS3	360	Wii	
	Pac-Man Party	Namco Bandai	Geschicklichkeit			Wii	
S.53	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PS3	360	Wii	
	Quantum Theory	Tecmo	Action	PS3	360		16.11.
	Racket Sports	Ubisoft	Sport	PS3			
NEU	Rapala Pro Bass Fishing	Activision	Simulation	PS3	360	Wii	
	Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	Ubisoft	Geschicklichkeit			Wii	11.11.
	Sam and Max: Beyond Time and Space 2	Namco-Bandai	Adventure			Wii	
	SAW 2: Flesh and Blood	Konami	Action	PS3	360		
	Shaun White Skateboarding	Ubisoft	Sport	PS3	360		
	Sid Meier's Pirates!	Take 2	Adventure			Wii	
	SingStar: Dance	Sony	Musik	PS3			November
	Sly Collection	Sony	Action-Adventure	PS3			November
UPDATE	Sonic Colours	Sega	Jump'n'Run			Wii	12.11.
	Sonic Free Riders	Sega	Rennspiel		360		
S.14	Splatterhouse	Namco-Bandai	Action	PS3	360		
	Sports Island Freedom	Konami	Sport		360		
S.55	Supremacy MMA	505 Games	Sport	PS3	360		
	The Agency	Sony	Action	PS3			
	The Grinder	Sega	Action			Wii	
	The Last Guardian	Sony	Action-Adventure	PS3			
	This is Vegas	Warner	Action-Adventure	PS3	360		
	Trackmania Wii	Focus	Rennspiel			Wii	
	Trinity: Souls of Zill O'll	THQ	Action-Rollenspiel	PS3			
	Wii Party	Nintendo	Geschicklichkeit			Wii	
	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	Sport		360		

James Bond 007: Blood Stone

4. Quartal • Action • PS3 / 360 / DS

Im Kino macht der Agent Ihrer Majestät unfreiwillig Pause, dafür geht es auf Konsolen ins nächste Abenteuer. Anders als beim "GoldenEye"-Wii-Remake ballert sich Daniel Craig in "Blood Stone" durch eine neue Story inklusive eigenem Titelsong und Herzdame – die Rolle wird von der US-Soulröhre Joss Stone ausgefüllt. Als Entwickler fungieren die Rennspiel-Experten Bizarre Creations (u.a. "Blur"), die sich vom Ego-Shooter-Konzept des Vorgängers "Ein Quantum Trost" verabschieden. Diesmal schaut Ihr Bond bei den ballerlastigen Abschnitten über die Schulter, außerdem verbringt Ihr rund ein Drittel der Spielzeit hinter dem Lenkrad von Autos und Motorbooten.



Create

18. November • Geschicklichkeit • PS3 / 360 / Wii

EA mixt "LittleBigPlanet" mit "Crazy Machines" und liefert kreativen Köpfen im November einen Sandkasten voller Möglichkeiten. Das Spiel stellt Euch vor knifflige Herausforderungen, die Ihr auf unterschiedliche Arten löst. Um zum Beispiel ein Fahrrad über einen Abgrund zu befördern, baut Ihr entweder eine Rampe, bindet Luftballons an das Rad oder gestaltet eine Brücke – richtig oder falsch gibt es bei "Create" nicht. Im Laufe der Zeit schaltet Ihr eine Vielzahl von Objekten und Texturen frei, mit denen Ihr Euch neue Lösungswege überlegt, Levels gestaltet und diese über das Internet teilt.



Kinect für Xbox 360

November

Tom Cruise lässt grüßen: Mit Kinect erlebt Ihr die Technik aus "Minority Report" schon in diesem Jahr. Statt mit einem Controller steuert Ihr Eure Xbox 360 mit Sprache und Gestik. Bisher stehen eine ganze Reihe von Fitness- und Familienspielen in den Startlöchern. Zusammen mit "Kinect Adventures" kostet die Peripherie satte 150 Euro.



SPIELE-TERMINE							2011/12
NEU	Ace Combat: Assault Horizon	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2011
S.41	Alice: Madness Returns	Electronic Arts	Action	PS3	360		2011
UPDATE	Arcania: Gothic 4	Jowood	Rollenspiel	PS3			2011
	Batman: Arkham City	Warner	Action-Adventure	PS3	360		2011
S.40	BioShock: Infinite	Take 2	Ego-Shooter	PS3	360		2012
	Bodycount	Codemasters	Ego-Shooter	PS3	360		2011
	Brink	Bethesda	Action	PS3	360		2011
S.13	Bulletstorm	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		24.2.2011
	Child of Eden	Ubisoft	Action	PS3	360		2011
UPDATE	Crysis 2	Electronic Arts	Ego-Shooter	PS3	360		25.3.
	Darksiders 2	THQ	Action-Adventure	PS3	360		2011
S.15	Dead Space 2	Electronic Arts	Action	PS3	360		28.1.2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Warner	Action	PS3	360		2011
	Deus Ex 3: Human Revolution	Eidos	Action-Adventure	PS3	360		2011
S.15	Devil's Third	THQ	Action	PS3	360		2012
NEU	DiRT 3	Codemasters	Rennspiel	PS3	360		2011
	Dragon Age 2	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		März 2011
	Driver: San Francisco	Ubisoft	Rennspiel	PS3	360		2011
	Dungeon Siege 3	Square Enix	Action-Rollenspiel	PS3	360		2011
S.42	El Shaddai: Ascension of the Metatron	UTV Ignition	Action-Adventure	PS3	360		2011
NEU	Fight Night: Champion	Electronic Arts	Sport	PS3	360		2011
	Final Fantasy XIV	Square Enix	Rollenspiel	PS3			März 2011
S.14	Gears of War 3	Epic	Action		360		8.4.2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft	Action	PS3	360		2011
NEU	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure	PS3	360	Wii	2011
	Heroes on the Move	Sony	Action-Adventure	PS3			2011
	Homefront	THQ	Ego-Shooter	PS3	360		Feb. 2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Bethesda	Action	PS3	360		1. Q. 2011
	I am Alive	Ubisoft	Action-Adventure	PS3	360		2011
	inFamous 2	Sony	Action-Adventure	PS3			2011
S.12	Killzone 3	Sony	Ego-Shooter	PS3			Feb. 2011
UPDATE	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Electronic Arts	Rollenspiel	PS3	360		4. Q. 2011
UPDATE	Kirby's Epic Yarn	Nintendo	Jump'n'Run			Wii	2011
	Knights Contract	Namco-Bandai	Action	PS3	360		2011
	Marvel vs. Capcom 3	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		2011
	Max Payne 3	Take 2	Action	PS3	360		2011
S.12	Mortal Kombat	Warner Bros.	Beat'em-Up	PS3	360		2011
	MotorStorm: Apocalypse	Sony	Rennspiel	PS3			2011
NEU	Need for Speed: Shift 2	Electronic Arts	Rennspiel	PS3	360		2011
NEU	Operation Flashpoint: Red River	Codemasters	Action	PS3	360		2011
	Pirates of the Caribbean: Armada der Verdammten	Disney	Action-Rollenspiel	PS3	360		2011
	Portal 2	Valve	Denken	PS3	360		2011
UPDATE	Rage	Bethesda	Ego-Shooter	PS3	360		15.9.
S.14	Red Faction: Armageddon	THQ	Action	PS3	360		März 2011
	Saints Row 3	THQ	Action	PS3	360		2011
	Silent Hill	Konami	Action-Adventure	PS3	360		2011
UPDATE	SOCOM 4: U.S. Navy SEALs	Sony	Action	PS3			2011
S.11	Spec Ops: The Line	Take 2	Action	PS3	360		2011
S.40	Street Fighter X Tekken	Capcom	Beat'em-Up	PS3	360		2012
NEU	Tekken X Street Fighter	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PS3	360		2012
UPDATE	Test Drive: Unlimited 2	Namco-Bandai	Rennspiel	PS3	360		2011
S.40	The Last Story	Nintendo	Rollenspiel			Wii	2011
	The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	Action-Adventure			Wii	2011
NEU	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PS3	360	Wii	2011
	Tron Evolution	Disney	Action	PS3	360		2011
UPDATE	True Crime: Hong Kong	Activision	Action	PS3	360		2011
	Twisted Metal	Sony	Action	PS3			2011
	Warhammer 40.000: Space Marine	THQ	Action	PS3	360		2011
S.55	WWE All Stars	THQ	Sport	PS3	360	Wii	2011
	XCOM	Take 2	Ego-Shooter		360		2011
	Yakuza 4	Sega	Action-Adventure	PS3	360		2011

BioShock: Infinite

2012 • Ego-Shooter • PS3 / 360

Irrational Games, die Macher von "BioShock", entführen Euch 2012 in luftige Höhen. Bei "BioShock: Infinite" steigt Ihr nicht in die kalten Gewässer von Rapture hinab, sondern seid als Ex-Pinkerton-Detektiv Booker DeWitt im Jahr 1912 in der fliegenden Stadt Columbia unterwegs. Die per Heißluftballons schwebende Metropole sollte die Ideale Amerikas verkörpern, doch das schwer bewaffnete Columbia wird in einen internationalen Vorfall verstrickt und verschwindet. DeWitt soll das Mädchen Elizabeth finden, das in der Stadt gefangen gehalten wird und über übersinnliche Kräfte verfügt. Im Spiel greift Ihr immer wieder auf die Hilfe von Elizabeth zurück und versucht, von den fliegenden Inseln zu fliehen. In den Kämpfen nutzt Ihr normale Waffen und die Kräfte aus "BioShock", zum Beispiel Telekinese und Elektroschocks.



Street Fighter X Tekken

2012 • Beat'em-Up • PS3 / 360

Diese Nachricht schlug ein wie ein Hadoken: Capcom und Namco produzieren gemeinsam zwei neue Prügelspiele. In "Street Fighter X Tekken" bekommen Ryu, Chun-Li und Co. Gesellschaft von Kazuya, Nina und anderen "Tekken"-Sportlern. Das Spiel läuft in bester "Super Street Fighter IV"-Manier ab, also in 2D. Wie sich die Kämpfer der eisernen Faust ohne ihre dritte Dimension schlagen und wie ihre Special Moves und Bewegungen an das "Street Fighter"-System angepasst werden, erfahrt Ihr spätestens 2012.

"Tekken"-Fans, die jetzt die Nase rümpfen, dürfen sich ebenfalls freuen, denn mit Namcos "Tekken X Street Fighter" werden auch die Spieler bedient, welche die räumliche Bewegungsvielfalt nicht mehr missen möchten.



E3

7. bis 9. Juni 2011 • Los Angeles

Wiedererstarkte XXL-Messe: laut, bunt, informativ. Gefühlte 80% der Spieleneuheiten werden Jahr für Jahr exklusiv auf der Electronic Entertainment Expo dem Fachpublikum präsentiert. 2010 stürmten über 45.000 Besucher die Hallen, 3D und Bewegungssteuerung waren die Schwerpunktthemen.

The Last Story

2011 • Rollenspiel • Wii

Hironobu Sakaguchis Anti-"Final Fantasy" kommt für Wii. Das war lange Zeit so ziemlich das Einzige, was zu "The Last Story" bekannt war. Anfang August füllte sich die offizielle Homepage dann endlich mit Bildern und neuen Infos:



Dreh- und Angelpunkt der Story wird Ruli sein, eine florierende Mittelalter-Stadt mit verwinkelten Gassenlabyrinthen, uralten Palästen und breiten Alleen, in denen Handel getrieben wird. Die Stadt ist nicht nur das Zentrum eines gleichnamigen Inselreiches, sondern zieht auch die Bewohner des Festlandes magisch an. Unter den Besuchern ist Elza, der in Ruli sein Glück versucht. Der Jüngling nimmt zusammen mit seinen Kumpanen Aufträge an, beseitigt Monster und erkundet Dungeon-taugliche Örtlichkeiten. Bei den Echtzeit-Kämpfen von "The Last Story" nimmt Elza eine Schlüsselposition ein: Da er anhand von leuchtenden Linien erkennt, welches Partymitglied seine Feinde als Nächstes angreifen werden, kann er taktische Ablenkungsmanöver starten. Dazu aktiviert er seine Gathering-Fähigkeit, die mit leuchtender Energie alle Widersacher zu Elza lockt.



ALICE: MADNESS RETURNS

Wunderland ist abgebrannt? Begleitet eine wehrhafte Alice in ein ungewöhnliches Abenteuer durch düstere Fantasiewelten.

Vor zehn Jahren wurden PC-Spieler mit einem ungewöhnlichen Action-Adventure beglückt: "American McGee's Alice" schnappte sich die Buchvorlage von Lewis Carroll und verpasste ihr einen düsteren Anstrich. Das Wunderland wirkte wie aus einem Albtraum entsprungen, die Heldin war kein fröhliches Mädel, sondern fand sich in einer Irrenanstalt wieder. Der ungewohnte Ansatz veredelte ein gelungenes Abenteuer und kassierte allerorts viel Lob.

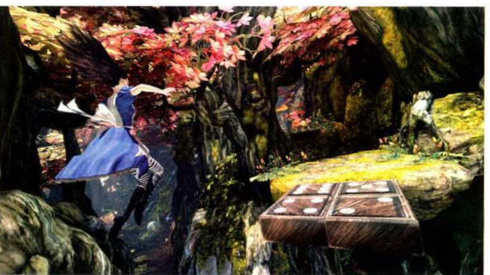
Eine Dekade später soll die Fortsetzung auch Konsolenbesitzer in den Bann ziehen. Wie der Untertitel "Madness Returns" klar macht, erwartet uns wieder keine fröhliche Mär. Und obwohl der Tim-Burton-Film aus letztem Jahr stilistische Ähnlichkeiten erkennen lässt, haben beide Werke bis auf die Vorlage wenig gemeinsam. Diesmal geht es um die Aufklärung eines Mordes: Alices Eltern kamen bei einem Feuer ums Leben. Ursprünglich dachte das Mädel, sie sei daran schuld (deshalb auch der mentale Zusammenbruch im ersten Teil), nun stellt sich aber heraus, dass andere Kräfte die Finger im Spiel hatten. Deshalb kehrt sie nach langer Zeit wieder ins Wunderland zurück, um Hinweise nach dem wahren Geschehen zu finden.

Dort angekommen, erwartet sie ein überraschend konventionelles Third-Person-Abenteuer: Ihr erkundet die Umgebungen, hüpft über Plattformen und legt Euch mit Angreifern an. Die nimmt Alice per Knopfdruck in die Zielerfassung und gibt ihnen mit dem Messer oder der als Fernwaffe fungierenden Pfeffermühle Saures. Ähnlichkeiten mit dem Kampfsystem von "Zelda" sind kein Zufall, das Nintendo-Epos wird als eine der Hauptinspirationsquellen genannt. Link konnte jedoch nicht mit aufgeblähtem Rock weitere Sprünge wagen, sich für Ausweichmanöver kurz in einen Schmetterlingsschwarm verwandeln oder schrumpfen...

Im Wunderland besucht Ihr neben heilen Welten auch düstere Orte: So ist das Schloss der Herzkönigin wie ein Gothic-Albtraum, die Gemäuer bestehen aus verrottetem Fleisch – ein Zeichen dafür, wie sich das Märchenreich seit Alices letztem Besuch verändert hat. Auch die reale Welt steht auf dem Reiseplan: Die noch geheime Rahmenhandlung spielt im alten London und soll ein Kontrastprogramm bieten. Dort wird Alice nämlich keine besonderen Kräfte besitzen und mit dem Grauen des Alltags konfrontiert. *us*



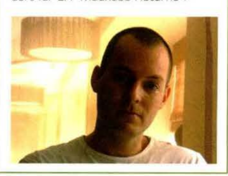
360 Stein-Schere-Papier? Nein, Alice zückt gegen die Zombie-Karten ein Messer.



360 Auch im Wunderland sind akrobatische Hüpffähigkeiten gefragt.

AMERICAN MCGEE

Der Stardesigner mit dem ungewöhnlichen Vornamen begann seine Karriere als Level-Architekt bei id Software, bevor er 1998 zu Electronic Arts wechselte: Dort werkelte er am ersten "Alice" und brachte das seltene Kunststück fertig, seinen Namen im Spieletitel zu verankern. Nach dem Sci-Fi-Ausflug "Scrapland" blieb er der Märchenthematik mit dem PC-Spiel "Grimm" treu. Seit 2007 residiert er mit seinem Studio Spicy Horse in Schanghai und entwickelt dort für EA "Madness Returns".



System	PS3 / 360
Entwickler	**Spicy Horse, China**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2011**

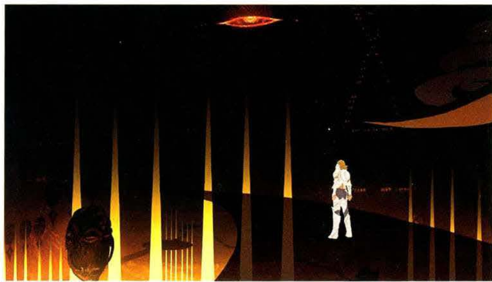
DAS GEFÄLLT UNS:
- einfallsreiches Design der Märchenwelten
- Story verspricht Tiefgang
- Spielablauf orientiert sich an starken Vorbildern wie z.B. "Zelda"

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- spielerisch bislang eher gewohnte Kost
- Kenntnis des Vorgängers hoffentlich unwichtig

FAZIT » **Wenn sich zu der kreativen Gestaltung noch frische spielerische Ideen gesellen, erwartet uns ein spannendes Märchen-Abenteuer.**

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

Ignition Entertainment schickt Euch auf eine wahrhaft göttliche Mission. Wir haben erste Informationen zum Grafik-Experiment.



360 Das biblische Action-Adventure vereint verschiedene Grafik- und Farbstile zu einem einzigartigen Mix und bietet viel Abwechslung fürs Auge.

Glaubt man gewissen Voraussagen über die popkulturellen Trends von morgen, wird der nächste crossmediale Hype nach den aktuell so beliebten Vampiren wohl die Engel betreffen. Ignition Entertainment bastelt schon jetzt an einem künstlerisch ambitionierten Action-Adventure, das den mystischen Enoch, den siebenfachen Enkel Adams und Urahn von Jesus Christus, auf die Jagd nach sieben gefallenen Engeln schickt. Unterstützt wird er dabei von den vier Erzengeln Gabriel, Raphael, Uriel und Michael sowie einem gewissen Luzifer, der unbestätigten Gerüchten zufolge aber streng nach Schwefel riechen soll. Michael wird im Spiel als gigantisches Lichtwesen dargestellt, Luzifer als androgyner Yuppie mit transparentem Regenschirm und Handy.

Die Spielstory stellt eine äußerst freie Interpretation des Buches Henoch dar. Dieser uralte religiöse Text gilt als apokryph. Das heißt, er geht zwar auf die Zeit des Alten Testaments zurück, wurde aber nicht in den Kanon der Bibel aufgenommen. Den Entwicklern von "El Shaddai: Ascension of the Metatron" sind solche Feinheiten aber wahrscheinlich wurscht, denn Director Sawaki Takeyasu und Produzent Masato Kimura brachten in der Vergangenheit Ausnahmetitel wie "Viewtiful Joe", "Okami" oder "Devil May Cry" heraus und stehen demnach eher auf brachiale Action und grafischen Bombast als auf theologische Bibelexegese.

Wer nun allerdings ein opulentes Epos im Stil von "Devil May Cry" erwartet, wird sich verwundert die Äuglein reiben, denn "El Shaddai" erinnert eher an eine Mischung aus "Viewtiful Joe", "Okami" und den letzten zwanzig Minuten von "2001: Odyssey im Weltraum". Abstrakte Hintergründe in schrillen LSD-Farben, vor denen sich kühl stilisierte Engel und Teufel im Cel-Shading-Look bekriegen, stellen mit das Innovativste und Verrückteste dar, was wir im bisherigen Spielejahr zu sehen bekamen.

Spielerisch wird "El Shaddai" dagegen weniger hochfliegend ausfallen. Mal turnt Ihr mit Enoch durch zweidimensionale Hüpfpassagen, die aus schwebenden Steinen oder steil aufragenden Säulenwäldern bestehen, mal erkundet Ihr in der Third-Person-Perspektive dreidimensionale Wunderwelten, in denen Ihr immer wieder von seltsamen Höllenviechern attackiert werdet. Manchmal schaltet "El Shaddai" bei Feindkontakt in eine spezielle Kampfarena, in der Enoch seiner bizarren, bogenförmigen Klinge noch spektakulärere Attacken entlocken kann als während der Standardkämpfe. Was Enochs Lichtbogen außer dem bisher enthüllten Einsatz als Säbel oder Kettenpeitsche im Detail zu bieten hat, ist noch nicht ganz klar. Fest steht, dass Ihr Euren Feinden die Waffen abnehmen und Eurem Bogen hinzufügen dürft, was diesen verstärkt. Die Angriffskraft Eurer Waffe oder den Schaden, den Ihr selbst kassiert, seht Ihr dabei nicht als Zahleneinblendung, sondern nur an den Reaktionen Eurer Feinde bzw. am Schadensmodell von Enochs weiß strahlender Rüstung. "El Shaddai: Ascension of the Metatron" ist für das Frühjahr 2011 angekündigt und wird für PS3 und Xbox 360 erscheinen. *mw*

360 Enoch wehrt sich mit einer Art Lichtbogen, der vielfältig einsetzbar ist. Mit den Waffen gefallener Feinde verstärkt Ihr ihn.

System	PS3 / 360
Entwickler	**Ignition Entertainment, Japan**
Hersteller	**Ignition Entertainment**
Genre	**Action-Adventure**
Termin	**2011**

DAS GEFÄLLT UNS:
- mutiger Grafikstil
- frischer Story-Hintergrund mit religiösem Einschlag
- kuriose Darstellung der Engel
- ausbaufähige Waffe

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- kann die spielerische Tiefe mit der experimentellen Optik mithalten?

FAZIT » **Eine biblisch geprägte Hintergrundgeschichte, lustige Engelsgestalten und eine Grafik, die für Aufsehen sorgt. "El Shaddai" könnte ein echter Geheimtipp werden, wenn das Spielgeschehen mithält.**

COM!NG PSP · DS

	SPIELE-TERMINE						HANDHELD
S.69	Ace Combat: Joint Assault	Namco-Bandai	Action	PSP			3.9.
	Animal Crossing	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Action-Adventure			3DS	2011
	Batman: The Brave and the Bold	Warner	Action-Adventure		DS		10.9.
	BlazBlue: Calamity Trigger	Headup Games	Beat'em-Up	PSP			2010
	Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco-Bandai	Rollenspiel		DS		24.9.
S.13	Call of Duty: Black Ops	Activision	Ego-Shooter		DS		November
	Dead or Alive 3D	Tecmo Koei	Beat'em-Up			3DS	2011
	Die Legende der Wächter	Warner	Action		DS		Oktober
	Die Sims 3	Electronic Arts	Simulation		DS		28.10.
	DJ Hero 3D	Activision	Musik			3DS	2011
	Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team	Namco-Bandai	Beat'em-Up	PSP			Oktober
	Dragon Quest VI: Realms of Reverie	Square Enix	Rollenspiel		DS		2011
	Driver: Renegade	Ubisoft	Rennspiel			3DS	2011
	Duke Nukem Trilogy: Chain Reaction	Koch Media	Action	PSP	DS		2010
	Duke Nukem Trilogy: Critical Mass	Koch Media	Action	PSP			2010
S.55	EA Sports MMA	Electronic Arts	Sport	PSP	DS		2010
S.52	FIFA 11	Electronic Arts	Sport	PSP	DS	3DS	30.9.
	Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	Rollenspiel		DS		8.10.
	Ghost Recon	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Ghost Trick Phantom Detective	Capcom	Adventure		DS		4. Quartal
	God Eater Burst	Namco-Bandai	Action	PSP			2011
	God of War: Ghost of Sparta	Sony	Action	PSP			2010
S.43	Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	Rollenspiel		DS		4. Quartal
	Gormiti: Die Herrscher der Natur	Konami	Action-Adventure		DS		2.9.
NEU	Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner	Action-Adventure		DS		2011
	Harry Potter & die Heiligtümer des Todes	Electronic Arts	Action-Adventure		DS		4. Quartal
	Kid Icarus: Uprising	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	Rollenspiel	PSP			10.9.
NEU	Kingdom Hearts Re: Coded	Square Enix	Rollenspiel		DS		7.10.
	Last Window: Das Geheimnis von Cape West	Nintendo	Adventure		DS		17.9.
	Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	Action	PSP	DS		3. Quartal
	Mario Kart	Nintendo	Rennspiel			3DS	2011
	Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		4. Quartal
S.37	Medal of Honor	Electronic Arts	Action	PSP			4. Quartal
	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	Konami	Action-Adventure			3DS	2011
	Michael Jackson: The Experience	Ubisoft	Musik	PSP	DS		4. Quartal
	Monopoly Streets	Electronic Arts	Geschicklichkeit	PSP	DS		4. Quartal
	My Sims: Sky Heroes	Electronic Arts	Action		DS		30.9.
	Okamiden	Capcom	Action-Adventure		DS		2011
	Paper Mario	Nintendo	Jump'n'Run			3DS	2011
	Patapon 3	Sony	Action	PSP			4. Quartal
	PilotWings Resort	Nintendo	Simulation			3DS	2011
	Pokémon Ranger: Guardian Signs	Nintendo	Action-Adventure		DS		4. Quartal
	Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Rollenspiel		DS		2010
S.53	Pro Evolution Soccer 2011	Konami	Sport	PSP			2010
	Professor Layton and the Mask of Miracle	Nintendo	Adventure			3DS	2011
UPDATE	Professor Layton und die verlorene Zukunft	Nintendo	Adventure		DS		22.10.
	Rock Band 3	MTV Games	Musik		DS		4. Quartal
	Resident Evil: Revelations	Capcom	Action-Adventure			3DS	2011
	Ridge Racer	Namco-Bandai	Rennspiel			3DS	2011
UPDATE	Sonic Colours	Sega	Jump'N'Run		DS		12.11.
	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Action			3DS	2011
	Split/Second: Velocity	Disney	Rennspiel	PSP			November
	Star Fox 64	Nintendo	Action			3DS	2011
S.48	Star Wars: The Force Unleashed II	Lucas Arts	Action		DS		26.10.
S.43	Super Scribblenauts	Warner	Geschicklichkeit		DS		4. Quartal
	Super Street Fighter IV 3D	Capcom	Beat'em-Up			3DS	2011
NEU	Tactics Ogre: Let Us Cling Together	Square Enix	Rollenspiel	PSP			2010
	Tetris Party Deluxe	Nintendo	Geschicklichkeit		DS		3.9.
	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo	Action-Adventure			3DS	2011
	The Third Birthday	Square Enix	Action	PSP			2011
NEU	Thor: Das Videospiel	Sega	Action-Adventure	PSP	DS		2011
	Tron Evolution	Disney	Action	PSP	DS		Januar 2011
	UFC Undisputed 2010	THQ	Sport	PSP			17.9.
S.55	WWE All Stars	THQ	Sport	PSP			2011
S.54	WWE SmackDown vs. RAW 2011	THQ	Sport	PSP			26.10.

Golden Sun: Dark Dawn

4. Quartal • Rollenspiel • DS

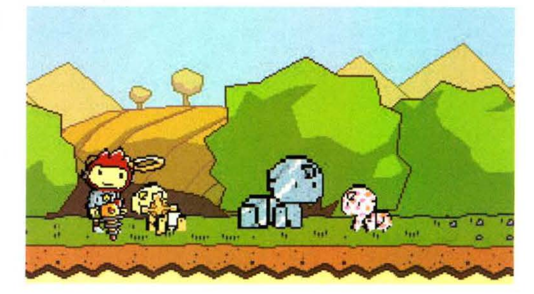


Auf dem Game Boy Advance gewannen die "Golden Sun"-Episoden eine Menge Fans, Ende dieses Jahres liefern Nintendo und Entwicklerstudio Camelot endlich den lang erwarteten dritten Teil ab. Der setzt im Gegensatz zu den Bitmap-Vorgängern auf Polygon-Darstellung, sonst bleibt alles beim Alten. Erneut hat das Spiel einen gehörigen Puzzle-Anteil: Mit übernatürlichen Fähigkeiten manipuliert Ihr Eure Umgebung, verschiebt Steine oder legt Feuer, in den Kämpfen unterstützen Euch hilfreiche Dschinns. Die Handlung beginnt 30 Jahre nach den Ereignissen der ersten Teile. Um die Welt vor einer neuen Bedrohung zu schützen, schlüpft Ihr in die Rollen der Nachfahren der alten Helden. Das dritte "Golden Sun" erweist sich nach erstem Anspielen als durch und durch klassisches JRPG mit rundenbasierten Kämpfen und knuffigen Protagonisten – eben genau das, was Fans von dieser Fortsetzung erwarten.

Super Scribblenauts

4. Quartal • Geschicklichkeit • DS

Diesmal funktioniert die Steuerung und das neue Adjektiv-Feature eröffnet noch mehr Möglichkeiten. Dabei obliegt es dem Spieler, Rätsel ernsthaft anzugehen oder aber im freien Modus hemmungslos Schabernack zu treiben. 'Teuflischer Gott' oder 'halber Diktator' sind nur zwei der verrückten Begriffe, die Ihr zur Aufgabenbewältigung eintippen dürft. Das Rätseldesign orientiert sich am Vorgänger, darüber hinaus erleichtern Hilfestellungen das Spiel.



PSPgo kaufen und zehn Spiele gratis erhalten

bis 30. September • PSPgo

DIE GRATIS-GAMES

- FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2010
- Jak & Daxter: The Lost Frontier
- The Eye of Judgment Legends
- MotorStorm: Arctic Edge
- Need for Speed SHIFT
- Buzz! Quiz World
- Gran Turismo
- LittleBigPlanet
- Wipeout Pure
- Avatar

Wer sich nicht daran stört, eine PSP ohne UMD-Laufwerk zu besitzen, für den hält Sony noch bis Ende September ein Schnäppchen parat: Kauft Ihr Euch die kommenden Monate eine PSPgo, gibt es die zehn Spiele links in der Tabelle jeweils gratis als Download. Dazu müsst Ihr Euch online anmelden und im PlayStation Store ein bestimmtes Thema herunterladen – innerhalb von vier Wochen erhaltet Ihr dann die Download-Codes.



FABLE III

Diesmal will Peter Molyneux alles richtig machen: Teil 3 soll endlich bezaubernd, bedeutungsschwer und bugfrei werden.



360 Albion wird größer und vielfältiger. Damit Ihr nicht zu viel Zeit mit Herumwandern verbringt, dürft Ihr zu bereits entdeckten Orten jederzeit schnellreisen.

Die Freiheit, gut oder böse zu sein, der Zwang, moralische Entscheidungen mit Folgen für die Spielewelt zu treffen – das ist ein Metier, in dem sich Peter Molyneux, englischer Entwicklerveteran und Chef-Charismatiker im Dienste Microsofts, bestens auskennt. Von "Populous" über "Black & White" bis "Fable" – Molyneux' ambitionierte Spiele bewegen sich seit jeher im Spannungsfeld aus Wahl und Konsequenz, bleiben aber allzu oft nur eines: ambitioniert. Auch Teil 3 der vor knapp zehn Jahren als "Project Ego" zum ersten Mal angedachten Action-RPG-Saga "Fable" will viel sein, viel bieten, viel bedeuten. Wahrscheinlich wieder mehr, als die Guildforder Lionhead Studios letztlich in nur zwei Jahren Entwicklungsarbeit leisten können. Einer der Unterschiede zu den Vorgängern aber ist, dass Ihr diesmal wirklich die buchstäbliche Qual der Wahl habt, und das bereits in den ersten zehn Spielminuten. Wie genau die Gewissensfrage aussieht, die Ihr entweder als junger Prinz oder junge Prinzessin im Fantasyreich Albion zu treffen habt, verraten wir Euch nicht – gesunder Menschenverstand und eine Verschwiegenheitsvereinbarung zwingen uns dazu. Aber macht Euch auf eine immens schwere Entscheidung gefasst, die Euch nicht nur Unbehagen bereiten wird, sondern auch dazu veranlasst, das bequeme blaublütige Leben an den Nagel zu hängen und eine Revolution gegen den grausamen König Logan anzuführen – Euren eigenen Bruder.

Industrialisierte Fantasie

Albion hat sich verändert in den rund 50 Jahren, die seit "Fable II" vergangen sind. Technik und Wissenschaft haben sich mit Riesenschritten weiterentwickelt, Arbeiter schuften in Fabriken, Schlote rauchen, in der Hauptstadt boomt die Industrie wie im England des 18. Jahrhunderts. Diese Welt hat das für Fantasy-Spiele so typische Mittelalter bereits weit hinter sich gelassen, erinnert zuweilen an Europa zu Zeiten Napoleons – sei es wegen der schmucken Uniformen der Soldaten, der Musketen und Kanonen oder der überdimensionalen Perücken feinerer Damen. Das fühlt sich erst einmal ungewohnt an, bietet aber den Designern die großartige Chance, eine frische, interes-



360 In der 'Sanctuary', Eurem geräumigen, allzeit erreichbaren Refugium, stattet Ihr den Helden mit Waffen, Rüstung und weiteren Gegenständen aus.



360 Zu Anfang des Spiels habt Ihr die Wahl: Kämpft Ihr als Prinz oder Prinzessin? An der Story ändert sich dadurch nichts.



360 Feinde vernichtet Ihr auf drei Arten: im Nahkampf mit Schwert oder Hammer, mit einer Schusswaffe oder durch magische Attacken.

sante, mit unheimlich viel individuellem Leben und Charakter gefüllte Welt zu erschaffen. Die brillante englische Sprachausgabe, die oft herrlich komischen Dialoge und ironischen Texte tun erneut ihr Übriges dazu.

Neue, alte Heimat

Obwohl die Atmosphäre im Albion von "Fable III" so anders ist, fühlen sich Veteranen der Serie sofort zu Hause – Ihr stolpert über unzählige Features, die Euch bereits der Vorgänger bot. So wie die Wegweisung zum nächsten Quest-Ziel mittels golden glimmender Spur. Oder das Geldverdienen durch Rhythmus-Minispiel-Jobs, in denen Ihr Euch als Schmied betätigt, Pasteten backt und (als 'Lute Hero') Lieder klampft. Oder Eure vierbeinige Begleitung: Wieder habt Ihr einen treuen Hund an der Seite, der bellt, wenn er Kisten oder vergrabene Schätze wittert, und der während der Kämpfe ein bisschen an den Feinden knabbert.

Aber natürlich hat sich auch viel getan in den letzten zwei Jahren. Am auffälligsten vielleicht: Es gibt keine Bildschirmanzeigen mehr und auch das Inventar ist verschwunden. Wie in modernen Shootern bemerkt Ihr durch visuelle und akustische Signale (schweres Herzklopfen), dass der Held stark angeschlagen ist. Zudem erscheint dann als eine der seltenen Einblendung in einer Bildschirmecke die Belegung des Steuerkreuzes mit Euren Tränken. Wenn es ausnahmsweise einmal nötig wird, heilt Ihr so blitzschnell, verlangsamt die Zeit oder beschwört Kreaturen herauf, die den Gegner ablenken. Die Sache mit dem Inventar ist ebenfalls pfiffig gelöst: Statt in ein plumpes Textmenü gelangt Ihr durch Druck auf die Start-Taste in die Sanctuary, einen geheimen Zufluchtsort, in dem Euch der trockenhumorige Diener Jasper stets zur Verfügung steht. Hier befinden sich Kleider- und Waffenkammer, wo Ihr gefundene, gekaufte und erkämpfte Besitztümer bewundert und auf Knopfdruck verwendet. An einer Trophäenwand werden allerlei Orden und Ehrungen (neben den Xbox-Achievements gibt »

360 Logan ist nicht nur der ultrafiese Bösewicht und König, sondern auch der Bruder des Helden.

KOMPLETTER KOOP

Bei einer Veranstaltung zu "Fable III" Anfang August konnten wir zwar die Story spielen (von Beginn an und mehrere Stunden am Stück), der Koop-Modus wurde uns aber nur kurz vorgeführt. "Das ist der fehlerbehafteste Teil des Spiels, und wir haben wirklich Bammel, ihn zu zeigen", warnte uns Chef-Designer Josh Atkins, und er sollte dank eines saftigen Crashs während der Präsentation auch Recht behalten. Das, was wir davor und danach aber zu Gesicht bekamen, machte Lust auf gemeinsame Abenteuer. Ihr könnt mit einem Online-Kollegen gemeinsam die ganze Story durchspielen und werdet für die Teilnahme am Koop-Modus sogar kontinuierlich bezahlt. Gefundene Schätze werden gerecht geteilt, ebenso wie Gildensiegel. 'Gemeinsam spielen' bedeutet übrigens, sich in derselben Gegend aufzuhalten – verlässt einer der Spieler die Region, so kann der andere ihn entweder begleiten oder flugs aus dem Koop-Modus aussteigen.

Witzig ist, dass Spieler sich auch gegenseitig heiraten und eine Familie gründen können, wobei der gleichgeschlechtlichen Liebe wieder einmal keine Steine in den Weg gelegt werden. Bei einer Hochzeit, die im kleinen günstigen Rahmen oder festlich und teuer ausgerichtet wird, kommt es zur Teilung des gemeinsamen Vermögens. Praktisch: Solltet Ihr irgendwann genug von Eurem Partner haben, könnt Ihr Euch jederzeit auf Knopfdruck scheiden lassen. Traurig: Gemeinsame Kinder wandern ins Waisenhaus. Wer das verhindern will, wird eben Polygamist.



360 Auf Skelette trefft Ihr häufig. Bei ihrem Ableben hinterlassen sie Erfahrung, die in Gildensiegel umgerechnet wird.

360 Gefällt Euch das Aussehen des Helden nicht, gelangt Ihr per Knopfdruck in Euer Ankleidezimmer, welches Diener Jasper in Schuss hält.

es noch Dutzende weitere Erfolge à la 'Schüttle 20 Leuten die Hand' oder 'Hau 500 Feinde um') ausgestellt, mit denen dank Koop-Modus auch vor Besuchern angegeben werden darf. Und in der Mitte des Hauptraums befindet sich schließlich eine 3D-Karte von Albion, auf der Ihr nicht nur zu entdeckten Örtlichkeiten schnellreisen dürft, sondern über die Ihr auch Questgeber ausmacht und zwecks Wegfindung markiert.

Folget mir!

Der Weg zur Rache an Logan und dem Thron Albions wird rund 50 Prozent des Spiels ausmachen – die zweite Hälfte sollt Ihr dann mit der königlichen Verantwortung und den notwendigen, oft unangenehmen Regierungsentscheidungen verbringen dürfen. Bis es soweit kommt, müsst Ihr aber erst einmal genug Gefolgsleute um Euch scharen und die Bevölkerung auf Eure Seite bringen. Das geschieht zum Beispiel durch das Erledigen der Haupt-Quests – in unserem Probespielfall verschonten wir das Leben eines Söldnerhauptmanns, worauf er sich uns aus Dankbarkeit anschloss. Beim einfachen Volk sorgt Ihr hingegen durch allerlei optionale Aufgaben für eine freundliche Gesinnung: Sei es, dass Ihr Euch beim Einfangen entlaufenen Federviehs in einer Huhn-Verkleidung lächerlich macht oder unter viel Zeitaufwand ein verzaubertes Buch aus einer Bibliothek bergt.

Belohnt werden Eure Taten mit Erfahrung in Form von Gildensiegeln. Diese sind neben dem Gold die einzige, universelle Währung in "Fable III": Ob das Erfüllen von Quests, die soziale Interaktion mit Nichtspielercharakteren (die prinzipiell wie in "Fable II" funktioniert) oder das Vernichten von Feinden – alle sinnvollen Taten erhöhen das Gildensiegel-Konto. Geleert wird es in einer Zwischen-



»Es geht darum, Dich etwas fühlen zu lassen«

Ausnahmsweise mal nicht Peter Molyneux: Statt dem englischen Altmeister redete der US-Amerikaner Josh Atkins (Foto links) mit uns über die Vorzüge von "Fable III". Josh ist Senior Design Director der Microsoft Game Studios und hat bereits bei "Fable II" eng mit den Lionhead Studios zusammengearbeitet, aber auch mit Marken wie "Gears of War", "Mass Effect" oder "Crackdown" Erfahrung gesammelt.

M! Games: Peter Molyneux gestand kürzlich ein, dass "Fable II" zahlreiche Bugs hatte und einige Dinge nicht richtig funktionierten. Was ist der wichtigste Aspekt, der in "Fable III" funktioniert?

Josh Atkins: Für mich ist das Wichtigste am Spiel, dass die Story funktioniert, dass sie den Spieler fesselt. Und wir sorgen dafür, dass der Kampf Spaß macht, dass er aufregend ist und deine Aufmerksamkeit und dein Interesse am Spiel hoch hält. Und als dritten wichtigen Punkt würde ich noch sehen, dass du immer weißt, was du tun musst, und nie verloren dastehst, weil das Ziel nicht klar wäre. Vom spielerischen Standpunkt aus sind das die drei Dinge, deren Funktion wir zur Veröffentlichung sicherstellen müssen.

In "Fable" geht es ja immer um die Entscheidung, gut oder böse zu sein. Kannst Du uns ein paar Beispiele für entsprechende Situationen geben?

Was wirklich interessant an "Fable III" ist und anders als in den letzten zwei Spielen: Es hat viel mit dem richtigen Leben zu tun, wo das mit dem Gut und Böse nicht so einfach ist. Natürlich stellt "Fable III" dem Spieler einige geradlinige Gut-Böse-Fragen. Aber es gibt etliche Fragen, die jede Menge Graustufen haben. Das Leben ist doch genauso: Wenn du Entscheidungen triffst, persönliche, in deiner Arbeit, wo auch immer, dann gibt es auch kein reines Schwarz oder Weiß. Deshalb versuchen wir, unseren Fragen Graustufen hinzuzufügen und sie so für den Spieler interessanter zu machen, moralische Fragen zu stellen, über die du wirklich nachdenken musst. So ähnlich wie die letzte Frage in "Fable II".

Josh Atkins, Senior Design Director der Microsoft Game Studios, spricht mit M! über moralische Entscheidungen.



360 Euer erstes Kostüm verleiht Euch den Look eines Minenarbeiters in den Bergen Albions.



360 Dramatische Ereignisse zu Beginn der Geschichte saugen Euch ins Geschehen und geben Eurem Spiel einen Sinn.

Macht Euch auf eine immens schwere Entscheidung gefasst!

welt, die symbolisch für Euren Weg zum Thron steht: Hier investiert Ihr die Gildensiegel in das Verbessern Eurer Fertigkeiten, galantere Interaktionsmöglichkeiten, höhere Joblevels, neue Zaubersprüche und wirkungsvollere Angriffe mit Schwert beziehungsweise Flinte.

Anspruchsarme Action

Das Kampfsystem ist für ein Action-RPG brauchbar, Finessen sucht Ihr aber vergebens. Euer Held vernichtet Feinde wie Wölfe, Skelette oder Söldner durch Zaubern, Schießen und Hacken. Längeres Gedrückthalten des Knopfes lässt Angriffe stärker ausfallen, über Blocken und Rollen vermeidet Ihr Schaden. Nett ist, dass Eure Waffen durch Gebrauch Erfahrung und Kampfkraft gewinnen und ihre zunehmende Macht auch optisch erkennbar wird. Grafisch hat "Fable III" insgesamt ein wenig gegenüber dem Vorgänger zugelegt – Zwischensequenzen, Charaktere und Umgebung fallen allesamt etwas polierter und runder aus. Von einem Augenschmaus ist das Spiel allerdings immer noch weit entfernt, aber die Serie lebte ja früher schon eher von der Atmosphäre und den Figuren als von zukunftsweisender Technik und Präsentation. Trotzdem haben die Entwickler in den kommenden Monaten noch jede Menge zu tun, damit die vielen feinen Ideen und die Story mit ihren herausfordernden Entscheidungen nicht von einem Berg aus Bugs, Tearing und Ruckeln begraben werden... *sf*

System	**360**
Entwickler	**Lionhead Studios, England**
Hersteller	**Microsoft**
Genre	**Action-RPG**
Termin	**Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- mitreißend erzählte Story mit toll gezeichneten Charakteren
- moralische Entscheidungen, die einen wirklich ins Grübeln bringen
- hervorragende englische Sprachausgabe
- spielenswerter Koop-Modus

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Grafik dürfte gerne ein bisschen hübscher sein
- noch reichlich Bugs und technische Schwächen vorhanden

FAZIT » "Fable III" könnte schlussendlich das Spiel werden, das Molyneux uns seit Jahren verspricht – mitreißend, emotional und bedeutend. Bei der Grafik wird man aber vielleicht ein Auge zudrücken müssen.



360 Albion sieht nicht mehr nach Mittelalter aus, sondern erinnert eher an England oder Frankreich Ende des 18. Jahrhunderts.



360 Neben Städten und landwirtschaftlich geprägten Bereichen gibt es auch wilde, alte Zivilisationen überwuchernde Natur.

Aber stellt Ihr im Spiel überhaupt Fragen mit mehr als zwei Antworten?

Ja, manche haben mehr als zwei Antworten. Uns geht es aber nicht so sehr darum, wie viele Fragen es gibt oder wie viele Antworten, sondern welche Auswirkungen diese Antworten haben. "Bedeutet das Leben eines einzelnen mehr als das Leben vieler?" Das ist zum Beispiel so eine Frage, und die wäre auch in der Realität interessant.

Moralische Entscheidungen durchziehen die Geschichte von Lionhead. Warum seid Ihr so versessen auf diese Thematik?

Bei "Fable" geht es uns darum, dass der Spieler etwas fühlt. Wir wollen, dass er emotionale Momente erlebt. Peter fragt regelmäßig das Team und die Designer: "Was tut Ihr, um den Spieler in diesem und jenem Moment etwas fühlen zu lassen?" Der Schlüssel, den Spieler zu fassen zu kriegen, ist, ihm eine Frage zu stellen. Ihn zum Nachdenken zu bringen, wie er individuell zu etwas steht. Das ist die Idee hinter der 'Moralischen Entscheidung'. Bei "Fable III" gibt es für uns aber noch eine andere Ebene, nämlich sicher zu gehen, dass es bei den Fragen um mehr geht als um die Antworten "Ich bin gut" oder "Ich bin böse". Über dieses Stadium sind wir hinaus. "Fable III" hat eine Botschaft, und die lautet: "Es ist hart, die Entscheidungsgewalt zu haben, es ist hart, der Anführer zu sein." Als Führer musst du wirklich einige schwere Entscheidungen treffen. Wir haben also diese Sache mit der Moral genommen und versucht, weiter zu gehen. Das Ganze in eine größere Fragestellung zu verwandeln: Was passiert, wenn du Moral mit Verantwortung verquickst?

Euch geht es immer darum, dem Spieler eine Wahl zu geben. Liegt nicht eine gewisse Gefahr darin, den Leuten zu viele Wahlmöglichkeiten zu bieten?

Das ist ein berechtigtes Bedenken. Wir haben dazu einen beliebten Spruch: 20 Wahlmöglichkeiten heißt, überhaupt keine Wahl zu haben. Du überwältigst die Person mit zu vielen verschiedenen Dingen, die Spieler verlieren den Faden, sie geben es auf, zu entscheiden, was sie wollen. Das bedeutet für uns: Wir müssen unsere Fragen sehr spezifisch beziehungsweise interessant gestalten und sie vernünftig aneinanderfügen. Wir wollen, dass du dir wünschst, das Spiel noch einmal zu spielen, um andere Antworten auszuprobieren. Aber wir wollen nicht, dass du dich dazu gezwungen fühlst. Das ist wirklich eine Gratwanderung.

Gibt es verschiedene Enden in "Fable III"?

Die Geschichte vereint sich letztlich wieder in einem Punkt. Zu sagen, es gäbe drei unterschiedliche Enden, wäre also ein bisschen irreführend. Allerdings hängt der Zustand der Welt, die du am Ende des Spiels verlässt, stark von der Weise ab, wie du gespielt hast. Vielleicht hast du Kinderarbeit verboten oder legalisiert, vielleicht die Seen austrocknen und die Natur zerstören lassen oder genehmigt, Abwässer in die Natur zu leiten. Es müssen jede Menge Entscheidungen gefällt werden, und deshalb wird jeder Spieler die Welt in einem ganz eigenen Zustand zurücklassen. Die Story aber wird gleich bleiben. Eine gute Geschichte braucht ein einheitliches Ende.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

Das riecht nach Machtmissbrauch auf höchster Ebene! Starkiller ist wieder da und hat noch mehr Zorn im Bauch, Lichtschwerter im Gürtel und Midichlorianer im Blut.

Galen Marek alias Starkiller hat allen Grund, ständig so grimmig dreinzublicken, immerhin ist er tot! Zumindest, wenn Ihr am Ende von "Star Wars: The Force Unleashed" das 'gute' Ende gewählt habt, in dem sich Darth Vaders Lehrling schließlich gegen den Meister des Bösen wendet und im Blitzgewitter von Imperator Palpatine einen heroisch zuckenden Abgang macht. Spielerisch nicht in jeder Hinsicht auf der guten Seite der Macht, schaffte sich der erste Teil von LucasArts' Actionspektakel nicht zuletzt wegen seiner filmreifen Rahmenhandlung eine solide Fanbasis und soll nun offenbar zur Trilogie ausgebaut werden.

Diesen Schluss lässt zumindest eine Äußerung des LucasArts-Entwicklers Cameron Suey zu. Der Assistant Producer von "The Force Unleashed II" verglich sein Projekt während unseres letzten Activision-Besuches mehrfach mit dem zweiten Teil der originalen "Star Wars"-Trilogie und kündigte eine reifere, vergleichsweise düstere Story an, die sich in erster Linie mit der Identität des wundersam vom Tode auferstandenen Starkillers beschäftigen soll. Ob dieser nämlich wirklich ein Klon ist, wie ihn Darth Vader in der einleitenden Sequenz auf dem Planeten Kamino glauben machen will, oder das Donnerwetter des Imperators im ersten Teil überlebt hat und einer Gehirnwäsche unterzogen wurde, soll sich nach Wunsch der Entwickler erst ganz am Ende des Spiels klären.

Neue Mächte

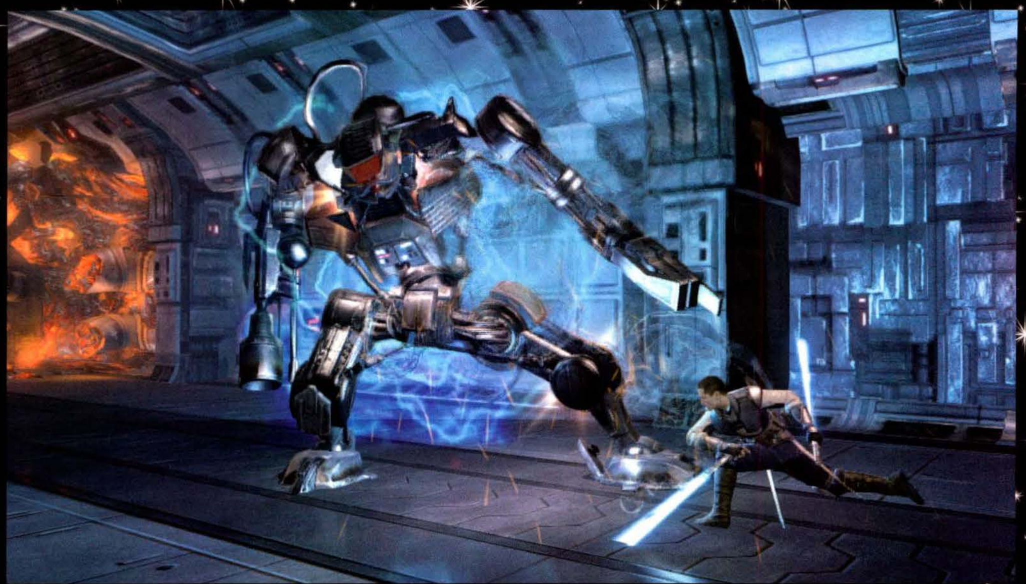
Spielerisch wollen Suey und seine Truppe die bekrittelten Schwachpunkte des Vorgängers konsequent ausmerzen. So verwendete das Entwicklerteam, welches überwiegend aus Veteranen des ersten Teils besteht, viel Energie darauf, die suboptimale Zielerfassung des Originals zu verbessern. Das klingt vernünftig, zumal es in Teil 2 noch immer in erster Linie darum geht, in Sandbox-Arealen möglichst viele Sturmtruppler mit möglichst kreativer Macht-Manipulation der Havoc-Physik-Engine abzumurksen. Ein weiterer Unterschied zum Erstling betrifft das Fehlen der Automap, die gerade in großzügigeren Komplexen des Vorgängers wie z.B. der Tie-Fighter-Fabrik gerne mal den Navigatorendienst versagte. Die HUD-Einblendung wurde ersetzt mit einer von Starkillers neuen Macht-Fähigkeiten, dem so genannten Macht-Sinn.

Dieser stellt keine Versündigung gegen Bastian Sicks Grammatik-Bibel dar, sondern verrät Euch mittels intuitiv verständlicher Kamerafahrt, in welche Richtung Starkiller voranpreschen muss, sobald Ihr auf dem Digi-Kreuz nach oben drückt. Alle weiteren neuen Macht-Kräfte – Starkiller beginnt das Spiel übrigens mit sämtlichen Fähigkeiten des Originalspiels – gehen eher in Richtung mächtiger Saustall! Cameron Suey: "Es geht insgesamt darum, mit der Macht noch mehr die Sau rauszulassen als im ersten Spiel!" So lädt sich



360 Dieser AT-ST Kampfläufer verliert gleich den Kopf. Starkillers Luftkampffähigkeiten wurden im Vergleich zum Originalspiel noch mehr aufgebohrt.

PS3 Schnell weg, bevor das Ding auseinanderkracht. Mehr cineastische Einschübe solcher Art verspricht das deutlich dynamischere Leveldesign.



PS3 Deutlich mehr Variantenreichtum bei den Dimensionen der Feinde war den Entwicklern ein Anliegen. Riesige Droiden wie dieser sind keine Seltenheit mehr.

"Es geht darum, mit der Macht noch mehr die Sau rauszulassen."



PS3 Du bist hier falsch, mein Freund, "Terminator" drehen sie da hinten: der neue Carbonit-Mech im Einsatz.



360 Auch in diesem Spiel dabei sein und komisch sprechen er wird. Jedimeister Yoda weist Starkiller den rechten Weg.

mit jedem besiegten Gegner der so genannte Fury-Balken auf. Habt Ihr genügend Zorn im Bauch, dürft Ihr für begrenzte Zeit in den 'Force-Fury'-Modus wechseln. In dessen Rahmen führt Ihr sämtliche Eurer Macht-Fähigkeiten in der stärksten erlernbaren Stufe aus, die im Normalfall erst gegen Ende des Spiels verfügbar wird. Der Macht-Griff schmeißt somit zentnerschwere Kampfdroiden durch die Gegend, beim Macht-Blitz bricht ein wahrer Donnersturm los. Und die neue Fähigkeit zur Gedankenkontrolle richtet nicht nur ein paar mächtig verwirrte Feinde gegeneinander, sondern wirkt mindestens so massenverblödend wie das "Star Wars"-Weihnachtsspecial von 1978. Auf den meisten Screenshots könnt Ihr überdies Starkillers neue Standardbewaffnung bewundern, die von einem auf zwei gleichzeitig geführte, wahlweise unterschiedlich gefärbte Lichtschwerter aufgestockt wurde.

Lichtschwertdoppel

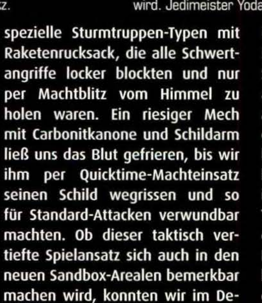
Dies wird nicht nur durch die deutlich variantenreicheren Manöver begründet, mit denen Starkiller seine Widersacher nun zersäbeln kann, sondern laut Scherzkeks Suey auch, "weil wir so besser die römische Zwei im Logo nachbauen konnten". Flippige Doppelschwerter und neuerdings abgehackte Gliedmaßen beiseite gelassen, zeichnen sich Starkillers neue Abenteuer durch deutlich taktischere Kämpfe aus. Im spielbaren Demolevel auf Kamino stießen wir zum Beispiel auf spezielle Sturmtruppen-Typen mit Raketenrucksack, die alle Schwertangriffe locker blockten und nur per Machtblitz vom Himmel zu holen waren. Ein riesiger Mech mit Carbonitkanone und Schildarm ließ uns das Blut gefrieren, bis wir ihm per Quicktime-Machteinsatz seinen Schild wegrissen und so für Standard-Attacken verwundbar machten. Ob dieser taktisch vertiefte Spielansatz sich auch in den neuen Sandbox-Arealen bemerkbar machen wird, konnten wir im Demolevel nicht ermitteln, zu schnell war Starkillers Flucht von Kamino vorüber. Was den zornerfüllten Recken danach erwarten wird, liegt größtenteils noch im Dunkel. Einige Glanzlichter der Story ließen sich die Entwickler aber entlocken. So rettet Starkiller seinen alten Meister Kota aus einer gigantischen Kampfarena auf Cato Neimoidia und muss dazu einen "God of War"-artigen Riesenboss namens Gorog besteigen und besiegen. Weitere Stationen beinhalten ein Treffen mit Jedifrosch Yoda auf Dagobah, eine Auseinandersetzung mit Kopfgeldjäger Boba Fett sowie die Suche nach Starkillers verschollener Herzensdame, der Pilotin Juno Eclipse. *mw*

MÄCHTIGES GEFUCHTEL? DIE WII-VERSION

Die Wii-Fassung von "Star Wars: The Force Unleashed II" lässt LucasArts außer Haus von Red Fly entwickeln. Die Entwickler versprechen, die harsch kritisierte Steuerung der Wii-Version des Originalspiels komplett zu überarbeiten. Außerdem sollen die nicht zu vermeidenden Defizite bei der Präsentation durch einen exklusiven Multiplayer-Modus wettgemacht werden. Dabei dürfen bis zu vier Spieler in einer Arena die leuchtenden Klingen kreuzen und in – seltsamerweise als "chaotisch" angepriesenen – Duellen ermitteln, wer die Remote am mächtigsten führt. Ob der Arena-Modus online oder lokal per Splittscreen gedacht ist, wurde noch nicht bekanntgegeben.



Wii Wenn das mal keinen Tennisarm gibt: Lichtschwertkontrolle per Gesten können schmerzen.



System	**PS3 / 360 / Wii / DS**
Entwickler	**LucasArts, USA**
Hersteller	**LucasArts**
Genre	**Action**
Termin	**29. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS:
- deutlich hübscher als der Erstling
- herrlich übertriebene Machtkräfte
- vielversprechende Story
- authentische "Star Wars"-Atmosphäre

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Auto-Zielerfassung
- taktische Optionen der Sandbox-Areale
- Steuerung der Wii-Version

FAZIT » Starkillers Rückkehr verspricht eine deutlich rundere Sache zu werden als der von Kinderkrankheiten geplagte Erstling. Fury-Modus und dynamischerer Levelaufbau versprechen mächtigen Spielwitz.



VANQUISH

Ein moderner, pfeilschneller Third-Person-Shooter. Einer aus Japan – das merkt man!

Hakeliges Action-Chaos oder stylisches Zeitlupen-Inferno? Die Kluft ist verdammt tief – zwischen "Vanquish" nach fünf Minuten und "Vanquish" nach zwei Stunden. Ähnlich wie in "Bayonetta", Platinum Games' letztem Geniestreich, verlangen die Entwickler von der ersten Sekunde an Eure volle Konzentration – und trotz ausführlichen Tutorials läuft in den ersten Minuten nicht alles nach Plan. Unser Charakter duckt sich an die falsche Seite der Deckung oder rutscht in der Hitze des Gefechts einfach daran vorbei – in Anbetracht der hohen Spielgeschwindigkeit kein Wunder. Dann werden wir plötzlich von einer Rakete niedergeworfen. Olli, der Matthias beim Zocken über die Schulter schaut, fragt verwundert, wo die denn herkam und woran Matthias erkennt, wenn ihn kleinere Projektile erwischen. Der weiß auf Anhieb keine rechte Antwort: Mal spurtet sein "Vanquish"-Held fast unbeschadet durch steten Kugelhagel, mal pulsiert das Bild von einem Sekundenbruchteil auf den anderen in leuchtendem Rot, weil Sam kurz vor dem Exitus steht.

Diese Ungereimtheiten in Verbindung mit der steilen Lernkurve torpedieren anfangs den Spielspaß – schließlich macht der nahtlose Übergang von Düsentrieb-Rutscheinlagen, Ballereien und stylischen Nahkampf-Kills den Reiz von "Vanquish" aus. Da passt es nicht ins Bild, wenn Sam beim Highspeed-Slide an einer Mauer hängen bleibt oder von einem läppischen Standardgegner hinterrücks in den roten Bereich gekloppt wird.

Zum Glück haben uns diese Stolpersteine nicht davon abgehalten, unsere knapp zwei Stunden lange Preview-Fassung mehrfach durchzuzocken. Unsere Sorge, dass uns das futuristisch-graue Grafikdesign schon bald zum Hals heraushängt, wurde nicht bestätigt: Zwar erwartet Euch in "Vanquish" kein verrückter Farbenrausch, langweilig wird der Spielplatz 'gigantische erdnahe Raumstation' aber nicht. Mal genießt Sam beim Shuttle-Transport die traumhafte Aussicht über die Spielwelt, mal spurtet er durch düstere Tunnelsysteme oder spürt sogar digitales Gras unter den Füßen.

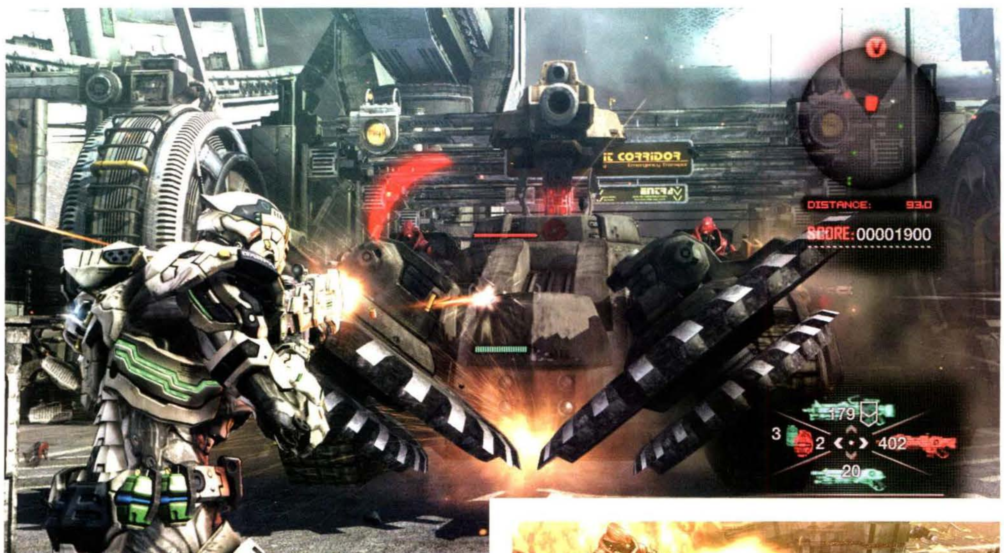
(Gegner-)Design

"Resident Evil 4"-Macher und jetzt "Vanquish"-Director Shinji Mikami gibt zu: Er hatte geplant, Gegner weiß zu tünchen – allerdings waren die vor den grauen Hintergründen dann zu gut getarnt; deshalb kämpft Ihr nun vornehmlich gegen rote Roboter. Und anstatt durch eine anfänglich viel offener und weitläufiger konzipierte Spielwelt zu laufen, stürmt Sam nun meist durch lineare Schlauchlevels.

Das Aussehen des Helden ist laut Mikami von "Neo-Human Casshern" inspiriert, einem 1970er-Jahre-Anime, der 2004 als "Casshern" in optisch beeindruckender Weise neu verfilmt wurde; Prügelfans kennen den Haudrauf im weißen Dress als 'Casshan' aus "Tatsunoko vs. Capcom".

Entworfen wurde Sams Design von Makoto Tsushibayashi, einem langjährigen Capcom- und Sega-Künstler, der maßgeblich am Aussehen von

360 Gebt dem Mech auf die Mütze! Nahkampf-Angriffe sind zwar sehr stark, kosten aber viel von Eurer Spezial-Energie (grüner Balken unten rechts), die Ihr auch für Rutsch-und Zeitlupen-Manöver braucht.



PS3 Zwischenboss: Frontales Feuer auf den Panzer mit den rotierenden Klingen ist nutzlos – weicht stattdessen aus und bearbeitet die Schwachstelle am Heck.

"Devil May Cry" und den jüngsten "Shinobi"-Episoden beteiligt war. Im Spiel haben uns die feinen Details an Sams Anzug und Waffen imponiert: Stets hängt die korrekte Anzahl Granaten am Gürtel, die bei jedem Schritt mitwippen. Auch Eure Knarre wird beim Waffenwechsel "Transformers"-mäßig live umgebaut.

Neu im Gegensatz zu unserem ersten "Vanquish"-Probelauf vor einigen Monaten sind die Schwierigkeitsstufen 'Casual' und 'Casual Auto', dank derer auch weniger versierte Actionfans ein imposantes Bleiballett entfachen. Mikami selbst beschreibt 'Casual Auto' so: "Sobald Ihr einen Gegner im Visier habt, ist der Rest ein Kinderspiel. Das klingt uninteressant, aber wenn Ihr es selbst versucht, wird Euch die Geschwindigkeit vom Hocker hauen." Zum Ausgleich wartet ein – nicht von Anfang an – verfügbarer 'God Hard'-Modus, der laut Mikami "nur für wenige Auserwählte" gedacht ist.

Zu schwierig? Auf 'Casual Auto' ist "Vanquish" ein Kinderspiel.

Wir blieben bei 'Normal' und zauberten nach unseren Startschwierigkeiten doch noch ansehnliche Moves aufs Parkett: In Zeitlupe über den Boden rutschen und dabei nach hinten feuern oder die Kombination 'Blendgranate – Flanke über die Deckung – Ballern in der Luft – Tritt vor die Brust' entlocken auch Action-Veteranen ein Grinsen. Bis auf einen langatmigen und -weiligen Tunnelabschnitt (samt nerviger Explosiv-Spinnen) machten die spielbaren Szenarien und Bosskämpfe Lust auf das komplette Spiel. Freut Euch mit uns auf einen anspruchsvollen Third-Person-Shooter, der Profis viel Spielraum bietet und deutlich Mikamis japanische Handschrift trägt. *ms*



PS3 Der Berg ruft! Auf dem Weg nach oben ist Sam Freiwild für die verschanzten Gegner – da ist jede Möglichkeit zur Deckung (und Energie-Erholung) willkommen.



PS3 Wenn ein Trupp Feinde mit einem mobilen Schildroboter ausrückt, sind schnelle Reflexe gefragt – erledigt den Burschen, bevor er die Barriere ganz aufgebaut hat.

VON KAMPFHUNDEN & ROBOTERFRAUEN

In einem früheren Interview hat uns Director Shinji Mikami verraten, dass der "Vanquish"-Held anfangs einen Roboterhund an seiner Seite hatte. Jetzt hat der Character Modeller Yoshifumi Hattori weitere Details ausgeplaudert: Der Blech-Wauwau überstand alle Konzept-Phasen (siehe Bilder) und war schon als 3D-Modell ins Spiel integriert, z.B. konnte er sich auf Kommando mit Sams Rüstung verbinden und einen robusten Schild formen. Um die Steuerung und den Spielablauf nicht unnötig zu verkomplizieren, wurde aber unter anderem dieses Gimmick gestrichen. Auch die Idee einer weiblichen Androidin, die auf Knopfdruck mit Sam verschmelzen konnte, fiel der Schere zum Opfer. Schade eigentlich, wir hätten gern die skizzierten Einsatzmöglichkeiten im Spiel bewundert – Yoshifumi Hattori spricht u.a. von der gemeinsamen Verwandlung in eine riesige Kanone bzw. einen Bumerang, der übers Schlachtfeld rast.



System	**PS3 / 360**
Entwickler	**Platinum Games, Japan**
Hersteller	**Sega**
Genre	**Action**
Termin	**22. Oktober**

DAS GEFÄLLT UNS
- Look & Spielprinzip viel eigenständiger als beim Gros der Action-Konkurrenz
- coole Zeitlupen-Einlagen
- die Steuerung flutscht wie eine Eins...

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- ...allerdings erst mit viel Übung
- mitunter ziemlich chaotisch

FAZIT » Würden die Macher von "Bayonetta" einen coolen Highspeed-Shooter machen, sähe er aus wie "Vanquish". Oh – sie tun's ja!

FIFA 11 vs.

Mit neuem Passsystem und mehr Individualität bei den Spielern will EA die großen Fußstapfen des Vorgängers noch verbreitern. Ob das ausreicht?

Mit "FIFA 10" gelang den kanadischen Entwicklern von EA ein großer Wurf. Die Fußball-Simulation räumte Preise ab und heimste Höchstwertungen ein. Die WM-Ausgabe fügte dem Paket ein realistischeres Spieltempo und einen schöneren Rasen hinzu, brachte aber auch einen umstrittenen Elfmeter-Modus mit sich. In diesem Jahr stellt sich die Frage: Wie verbessert man ein derart gutes Fußballspiel? EAs Antwort: mit 'Personality+' und 'Pro Passing'.

"FIFA 11" berücksichtigt die persönlichen Stärken und Maße der Rasensportler und verspricht ein realistisches Äußeres und Verhalten der Ballartisten. So zieht ein Rooney gerne aus der Distanz ab, während Ronaldo lieber die gegnerischen Verteidiger schwindlig dribbelt. Gegen den Computer fällt die Spezialisierung der Kicker gelegentlich auf, in unserer eigenen Mannschaft bestimmen natürlich wir, ob und wann gepasst oder geschossen wird.

Interessanter gestaltet sich das neue Passsystem. In der Vergangenheit waren schnelle Pässe bei "FIFA" kein Problem, schnelles Drücken und eine ungefähre Richtungsangabe reichten für ausgiebige Passstafetten, mit denen man das Mittelfeld schnell überbrückte; das klappt beim neuen Ableger der Serie nur bedingt. Mit Spitzenspielern passt Ihr weiterhin genau dorthin, wohin Ihr mit dem Stick zielt, bei schlechten Kickern ist die Fehlpassquote höher. Das gleiche System gilt auch beim Torschuss. Selbst "FIFA"-Veteranen brauchen Eingewöhnungszeit, werden aber mit einem Spielablauf belohnt, der mehr denn je dem realen Ballspiel ähnelt. Zum 360-Grad-Dribbling aus dem Vorgänger gesellt sich nun ein 360-Grad-Zweikampf-System.

Schwächen in Spielablauf und Bedienung hatte unsere Version nicht, Mankos suchen wir mit der Lupe. Graue, detailarme Zuschauer und bewegungslose Statisten am Spielfeldrand trüben das Bild. Ansonsten bietet "FIFA 11" auch dank des umfassenden Lizenzpakets, das Ihr online durch eigene Spieler und Teams erweitert, hochklassige Fußballkost. Sogar die nervenden Kommentatoren Sebastian Hellmann und Tom Bayer gehen in Rente und werden durch das Radio-Urgestein Manni Breuckmann und Frank Buschmann ersetzt; in unserer Version war aber vorerst nur der englische Kommentar enthalten. Ob Besitzer von "FIFA 10" bzw. "FIFA WM 2010" zugreifen müssen, klären wir im Test. *tk*



360 Dank 'Personality+' ist Barcelonas Puyol ein noch unangenehmerer Gegner. Im Luftkampf beweist der Abwehrchef seine Zweikampf- und Kopfballqualitäten.

DOPPELPASS MIT BANDE

Die Wii-Version von "FIFA 11" verfügt über einen zusätzlichen Straßenmodus, in dem Ihr mit Teams aus fünf Spielern antretet und Eure Gegner mit Bandentricks schwindlig spielt; auch ein gepflegter Kick in der Halle ist mit dabei. Unser Wunsch: Diese Extras wollen wir auch in den großen Versionen sehen.



Wii In der Halle dribbelt Spaniens WM-Held Iniesta erst so richtig los. Beachtet die alternativen Outfits.



360 Präzise Torschüsse und Pässe gelingen dank 'Pro Passing' nur noch den Spezialisten, normale Profis schießen öfter daneben.

System	**PS3 / 360 / Wii / PSP / DS**
Entwickler	**Electronic Arts, Kanada**
Hersteller	**Electronic Arts**
Genre	**Sport**
Termin	**30. September**

DAS GEFÄLLT UNS:
- gewohnt hochklassiges Spielgefühl
- Tempo aus "FIFA WM 2010" übernommen
- mehr Präzision und Realismus durch 'Pro Passing' und 'Personality+'

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN
- abseits des Feldes ist zu wenig los

FAZIT » EA steht vor der Herausforderung, ein sehr gutes Produkt nochmals zu verbessern – das neue Passsystem ist ein Kaufanreiz.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Die Kicker aus Japan pendelten jüngst zwischen Champions League und UEFA Cup. In dieser Saison greifen die Japaner wieder nach der Schale.

Die letzten Jahre waren hart für "PES"-Fans. Die Serie stagnierte, während "FIFA" mehr und mehr aufholte und Konamis Kickerei im letzten Jahr beinahe in den Schatten stellte. Jetzt wagt die traditionsreiche Marke einen neuen Anlauf und siehe da: "PES" scheint stärker als jemals zuvor. Eine überarbeitete Menüführung, einfache 'Drag and Drop'-Taktikeinstellungen und eine aufgebohrte Präsentation sind nur die Spitze des Eisbergs. Was zählt, passiert auf dem Platz – und dort sind Konamis Kicker nach langem Stillstand wieder zum Titelaspiranten gereift.

Die Spieler dirigiert Ihr spürbar präziser über den Platz, neidische Blicke zur Kanada-Konkurrenz sind nicht angebracht. Ähnlich wie EA hat sich auch Konami Gedanken über das Passen gemacht: Fingerspitzengefühl ist gefragt, denn jetzt gebt Ihr die exakte Richtung vor – Pässe gelingen nur mit Timing und Präzision. Das System ist trotz mancher Aussetzer schon genauer als das Pendant von "FIFA 11". Auch Tricks sind jetzt besser ins Spiel eingebunden: Mit der linken Schultertaste und dem rechten Analogstick gehen Übersteiger, Kunststücke und Finten leicht von der Hand und fügen sich gut in den Spielablauf ein – im Mittelpunkt von "PES" steht aber weiterhin taktisches Vorgehen. Dank des neuen Menüsystems konfiguriert Ihr Position und Aufgaben Eurer Spieler völlig frei.



PS3 Die alten Anzeigen sind Vergangenheit. Kondition und jetzt auch die Schussstärke lest Ihr an den Kickern ab.



360 Verteidiger und Angreifer profitieren von neuen Animationen, welche das Spielgeschehen noch echter wirken lassen.

Optisch und spielerisch verbessert präsentiert sich auch der 'Become a Legend'-Modus: Ihr startet jetzt mit einem Mittelklasse-Spieler, die langweiligen Trainingsspiele sind Vergangenheit. Auf Wunsch spult Ihr direkt vor, bis Euer Alter Ego zumindest auf der Bank sitzt. Der Trainer hält vor den Spielen eine Ansprache, auch im Spiel gibt er immer wieder Anweisungen. Ihr bezieht jetzt ein monatliches Gehalt, mit dem Ihr einen Agenten beschäftigt. Leider lassen sich die Spiele auch weiterhin nicht vorzeitig beenden, wenn Ihr ausgewechselt werdet.

Aktuell sorgt die Preview-Fassung von "PES 2011" für staunende Gesichter in der Redaktion, sie hat aber auch noch Fehler: Die Torhüter lassen die Bälle weiterhin viel zu häufig nach vorne abklatschen und im 16-Meter-Raum benimmt sich die Abwehr-KI oft stocksteif. Viele Tore erzielten wir nach Ecken durch flache Pässe in den Fünf-Meter-Raum, wo mehrere Abwehrspieler wie Salzsäulen zuschauten. Wenn die Entwickler diese Mängel abstellen, erwartet Euch in diesem Jahr das schönste und stärkste "PES" seit Jahren. *tk*

360 Genaue Zuspiele (z.B. bei Flanken) liegen jetzt in Eurer Hand, sie gehen nicht direkt an Mitspieler, sondern dahin, wohin Ihr zielt.



PS3 Dank vereinfachter Tricksteuerung dribbelt Ihr Euch leichter durch dichte Abwehrformationen.

System	**PS3 / 360 / Wii / PSP**
Entwickler	**Konami, Japan**
Hersteller	**Konami**
Genre	**Sport**
Termin	**4. Quartal**

DAS GEFÄLLT UNS:
- präzises, anspruchsvolles Passsystem
- in diesem Jahr mehr Kurzweil im 'Become a Legend'-Modus
- verfeinerte Bewegungen und Animationen

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Torhüter klatschen den Ball zu oft ab
- Abwehr hat Aussetzer im Strafraum
- Spiele im 'Become a Legend'-Modus können nicht abgebrochen werden

FAZIT » Die Abwehr offenbart noch Schwächen, davon abgesehen ist "PES" wieder ein ernsthafter Anwärter auf den Fußball-Thron.

ROYAL RUMBLE

Spürt Ihr die Erde beben? Eine Truppe kraftstrotzender Männer ist auf dem Weg, um mit mächtigen Schwingern und Bodyslams um Eure Gunst zu streiten.

Wuchten sich schwitzende Männer in Latexhosen gegenseitig auf die Matte, wenden sich viele Menschen angewidert ab und verdrehen die Augen. Andere schauen verzückt zu, wenn sich John Cena, Randy Orton und Co. theatralisch an die Gurgel gehen und jede Woche neue Episoden zum ewigen Seifenoper-Zirkus World Wrestling Entertainment hinzufügen. Deutlich härter und realistischer ist der Kampf um die begehrten Gürtel bei den Mixed Martial Arts, kurz MMA. Dort steht nicht die Show im Vordergrund, sondern der sportliche Wettstreit mit härtesten Mitteln. Spektakulär und abgesprochen oder ernst und beinhart, beide Richtungen des Kampfes Mann gegen Mann haben ihre Fans, die bald mit einer Fülle neuer Versoftungen für ihre Konsolen versorgt werden. Wir stellen Euch die Herausforderer im Kampf um den Wrestling-Thron vor. *tk*



WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

Seit Jahren ist THQs Wrestling-Serie ein Muss für alle WWE-Fans und natürlich gibt es auch in diesem Herbst wieder eine Neuauflage der schillernden Schaukampf-Simulation. Im Mittelpunkt steht wieder die 'Road to Wrestlemania', der dynamische Karriere-Modus, dessen Verlauf Ihr mit Euren Entscheidungen aktiv beeinflusst. Über 70 Athleten lassen es dank eines neuen Physik-Systems auf Eurem Bildschirm buchstäblich richtig krachen. Tische, Stühle und Leitern reagieren authentisch auf das Gewicht der Kolosse und können jetzt auch geworfen werden. Natürlich erstellt Ihr bei Bedarf wieder eigene Ringer und stattet sie mit individuellen Kostümen, Bewegungen und Spezialattacken aus. Diese bietet Ihr online zum Download an und schaut selbst nach, welche verrückten Charaktere sich andere Spieler ausgedacht haben. Ganz klar: THQ verfügt über das routinierte Schwergewicht im Ring und hat mit der WWE-Lizenz sicher auch die größte Fangemeinde auf seiner Seite. Große Überraschungen haben wir bisher allerdings nicht erspäht.

PS3 Das Mobiliar soll dank besserer Physik nun realistischer zerbrechen. Weh getan hat dieser Move auch vorher.



PS3 Riech an meinen Schuhen! Ihr habt die Wahl, ob Ihr mit fairen Angriffen gegen Euren Gegner vorgeht oder Euch mit unfairen Mitteln Vorteile verschafft.

System	PS3 / 360 / Wii / PSP / PS2
Hersteller	THQ
Termin	26. Oktober

FAZIT » Der Wrestling-Champion lässt routiniert die Muskeln spielen. Aber wo sind die entscheidenden Neuerungen?

LUCHA LIBRE AAA: HEROES DEL RING

Dass es im Wrestling immer noch eine Stufe verrückter geht, zeigt die mexikanische Art des Ringens, Lucha Libre. Im Karriere-Modus oder mit bis zu vier Spielern fliegen zumindest amerikanische Spieler ab Oktober durch den Ring. Wir gehen nach den bisherigen Plänen von Konami leer aus. Sehr schade, denn die abgedrehten Charaktere hätten sicher auch deutschen Fans gefallen. Vielversprechend ist außerdem das Popularitäts-System, mit dem Ihr im Laufe eines Matches bessere Angriffe freischaltet, wenn Ihr das Publikum mit spektakulären Attacken auf Eure Seite zieht. Auf der E3-Messe prügelten sich am Stand von Konami übrigens echte maskierte Luchadores in einem Ring.

System	PS3 / 360 / Wii / PSP
Hersteller	Konami
Termin	Oktober (USA)

FAZIT » Wrestling auf Speed und mit verrückten Masken: Zurzeit ist jedoch keine deutsche Veröffentlichung in Sicht. ¡Mierda!



360 Zum Standard-Outfit eines Luchadores gehört eine fantasievolle Gesichtsmaske. Auch sonst sind die Shows verrückter als ihre amerikanischen Pendants.

SUPREMACY MMA

Erfahrung und eine große Klappe bringen die Jungs des kalifornischen Entwicklers Kung Fu Factory schon mit: Mitglieder des Teams haben u.a. an "Mortal Kombat Armageddon" und "UFC" für Dreamcast gearbeitet – jetzt wollen sie im hart umkämpften MMA-Subgenre aufräumen. Dabei setzen sie auf viel Blut, schmuddelige Kampfarenen und harte Straßenattitüde – man wolle endlich "der Kultur des Sports gerecht werden". Welche lizenzierten Kämpfer und welche Kampfstile enthalten sind, wollte uns die Kung Fu Factory beim Treffen auf der E3 noch nicht verraten. Dafür konnten wir einige Fights bewundern, die grafisch wie spielerisch der Konkurrenz hinterherhinken: Der schäbige Look erinnerte uns eher an die Xbox-Prügelgurke "Fight Club" als an Yukes "UFC Undisputed"-Serie.

System	PS3 / 360
Hersteller	505 Games
Termin	2010

FAZIT » Wir sind skeptisch, ob uns hier mehr erwartet als eine simple Brutalo-Orgie mit altbackener Technik.



PS3 Hier weht ein anderer Wind. "Supremacy MMA" setzt auf ein hartes Äußeres. Gebrochene Knochen und gerissene Sehnen werden plakativ in Szene gesetzt.

WWE ALL STARS

Ab und zu graben findige Entwickler die Helden aus unserer Kindheit aus, um mit unseren nostalgisch-verklärten Erinnerungen Geld zu verdienen. In "WWE All Stars" schickt Ihr etwa den legendären The Rock in den Ring, um aktuellen Akteuren des WWE-Zirkus mit einem 'People's Elbow' zu zeigen, was gerade gekocht wird. Die Ringer bekämpfen sich im übertriebenen und comicartigen Design. Schiedsrichter und Ringsprecher fehlen, dafür fügt Ihr Euren Kontrahenten Wunden und blaue Flecken zu. Die individuellen Spezialmanöver der Altstars unterstützen den Retro-Charme. Das Spiel verspricht kurzweilige Action und schnelle Matches ohne das Drumherum eines "SmackDown vs. RAW".

System	PS3 / 360 / Wii / PSP
Hersteller	THQ
Termin	2011

FAZIT » Aufgepumpte Muskelberge aus der Vergangenheit treffen auf aktuelle Vertreter der WWE.

DER VETERAN

PS3 Immer auf die Zwölf! Die Helden Eurer Kindheit präsentieren sich in bester Form, vollgepumpt mit Spinat und Steroiden.

MUSKELN IN ÖL UND SCHWEISS? MI KLÄRT AUF!

WRESTLING » Abgesprochene Schaukämpfe, wie sie zum Beispiel im World Wrestling Entertainment (WWE) stattfinden, bezeichnet man als 'Wrestling' oder 'Catchen'. Sie sollen in erster Linie das Publikum unterhalten, der Sieger und bestimmte Eckpunkte des Kampfes sind den Veranstaltern vorher bekannt. Die Kämpfe fordern von den Athleten trotz des fehlenden Wettbewerbs vollen Körpereinsatz und Konzentration. Falsch ausgeführte und missverstandene Aktionen können zu langwierigen Verletzungen führen. Die Schlachten zwischen den Fleischbergen sind meistens in eine komplexe Geschichte eingebettet, die den Zuschauer wie bei einer Seifenoper über einen großen Zeitraum an den Bildschirm fesseln soll.

MMA » Der Name 'Mixed Martial Arts' sagt es schon: Bei dieser Sportart nutzen die Kontrahenten verschiedene Kampftechniken, um ihren Gegner zu besiegen. Im Gegensatz zum Wrestling sind die Kämpfe nicht abgesprochen. Mit Schlägen, Tritten, Aufgabegriffen, Ringer- und Bodentechniken aus einer Fülle von Kampfsportarten treten die Sportler wie beim Boxen in mehreren Runden gegeneinander an. Bekannt wurde MMA durch den Ultimate Fighting Championship (UFC), die Ausstrahlung der Kämpfe im Fernsehen wurde in Deutschland 2010 verboten.



EA SPORTS MMA

Electronic Arts befindet sich in ungewohnter Position, denn den Sportspezialisten fehlt für ihr erstes MMA-Spiel die mächtige UFC-Lizenz. Stattdessen greift Ihr unter anderem auf den bunt gemischten Kader der Strikeforce-Liga zurück oder schlagt Euch mit der Legende Randy Couture oder Ex-Wrestler Bobby Lashley. Mit Andreas Kraniotakes steigt sogar ein deutscher Kämpfer in den Ring. Der Fokus liegt auf Onlinematches, die im 'EA Sports Live Broadcast' auf Xbox Live, im PlayStation Network und im Internet übertragen werden. Damit nicht immer nur die Spitzenreiter der Ranglisten vor Publikum in den Ring steigen, habt Ihr die Möglichkeit, Euch mit einem kreativen Video einen Platz in der Übertragung zu sichern. Gewinner werden mit echten Preisen gekrönt. Welche Preise das sind und wie oft die Übertragung stattfindet, ist noch unbekannt. Wenn der Online-Modus gut funktioniert, hat die Klopperei großes Potenzial.

360 Ob sich "EA Sports MMA" gegen die mächtige "UFC"-Konkurrenz durchsetzen kann? Warten wir es ab.



360 Vor einem großen Online-Publikum macht die sportliche Keilerei viel Spaß. Niederlagen tun allerdings doppelt weh.

System	PS3 / 360
Hersteller	Electronic Arts
Termin	2010

FAZIT » Trotz fehlender UFC-Lizenz könnte die MMA-Simulation dank neuartiger Online-Fokussierung eine große Fangemeinde anziehen.

XBOX

Erschienen:	2001 (USA) / 2002 (Europa)
Startpreis:	299 US-Dollar / 479 Euro
Hersteller:	Microsoft
Verkaufe Geräte:	ca. 24 Millionen
Spiele:	ca. 950

Technik: Microsoft setzt bei seinem Konsolen-Erstling auf PC-Architektur. So haben der auf 733 MHz getaktete Pentium-3-Hauptprozessor und die GeForce-3-Grafikkarte ihre Einsatztauglichkeit bereits in zahllosen PC-Systemen bewiesen. Erstmals gehört eine Festplatte zur Grundausstattung eines Videospielgeräts - die Programmierer nutzen sie nicht nur zur Spielstand-Sicherung oder als Speichermedium für Downloads, sondern dürfen auch temporär Spieldaten auslagern, wenn ihnen der Hauptspeicher mit seinen 64 Megabyte RAM zu klein erscheint; gängige Ärgernisse wie Texturarmut oder Kantenflimmern sind somit auf der Xbox mit einer Standard-Auflösung von 640 x 480 Pixeln selten zu finden. Technisch bietet die Xbox bessere Voraussetzungen als PS2 und GameCube, auch wenn die Entwickler das Power-Plus nicht immer herauskitzeln. Wie zukunftsweisend die Xbox aufgebaut ist, zeigt sich im Lauf der Jahre: Der LAN-Port für Breitband-Internet ermöglicht komplexe Onlinespiele, einige Titel unterstützen sogar die HD-Auflösung 720p (allerdings nur mit YUV-Anschlusskabel und als NTSC-Fassung). Ein Dolby-Digital-Decoder für 5.1-Ton ist ebenfalls integriert - Soundeffekte erklingen dadurch erstmals räumlich präzise.

Marktbedeutung: Microsoft drängt Sega ins Aus und etabliert sich neben Sony und Nintendo als dritte Konsolenmacht. Dabei erzielt das Gates-Imperium mehr als einen Achtungserfolg: Global betrachtet, wird sogar Nintendos GameCube abgehängt, gegen die etablierte PS2 jedoch kommt die technisch überlegene Xbox nicht an. Die USA erweisen sich als mit Abstand erfolgreichster Markt, Japan dagegen verschmäht die West-Konsole trotz aggressiven Marketings und Exklusiv-Titeln von Sega und Tecmo. In Europa wird der Start durch einen absurden Preis vermasselt, erst eine kurzfristige Radikal-Anpassung (von 479 auf 299 Euro) bringt den Absatz in Schwung. Lange entfalten kann sich die Xbox nicht, denn nicht einmal vier Jahre nach dem Start veröffentlicht Microsoft den Nachfolger Xbox 360 und stellt die Unterstützung des Vorgängers schnell und konsequent ein. Trotz der kurzen Lebensdauer setzt das schwarze Monster Maßstäbe: Die eingebaute Festplatte und das ausgeklügelte Online-Konzept von Xbox Live dienen zukünftigen Konsolen als Vorbild.

Spiele: Microsoft beglückt die Xbox mit dem bis dato hochwertigsten Start-Sortiment. Der Ego-Shooter "Halo" revolutioniert das Genre, "Project Gotham Racing" lässt Raserherzen schneller schlagen und Tecmos "Dead or Alive 3" setzt grafische Maßstäbe für Beat'em-Ups. Zugekaufte Nippon-Entwicklungen wie "Jet Set Radio Future" sprechen die Coregamer an, die sich auf der Xbox besonders heimisch fühlen. Insofern werden zahllose Action- und Shooter-Titel programmiert, familienfreundliche Spiele sind rar. Auch Exklusiv-Entwicklungen halten sich in Grenzen, da Microsoft weniger hauseigene Spiele an den Start bringt wie die Mitbewerber und Dritthersteller ihre Titel meist für alle Plattformen veröffentlichen. Im Vergleich zu den PS2- und GameCube-Versionen haben die Xbox-Fassungen grafisch meist die Nase vorn.

Sammelsurium: Wer sich nicht auf Europa beschränkt, findet in den USA und Japan eine Vielzahl ungewöhnlicher Hard- und Software. Angefangen bei den blauen Xbox-Konsolen und 2D-Shootern wie "Psyvariar 2" in Fernost bis hin zu den exklusiven Tanzmatten- und Gametrak-Spielen in Amerika - die Welt der Xbox ist vielfältig. Dabei fällt der Einstieg leicht und er ist spottbillig: Für 30 Euro gibt es das Grundgerät, selbst gute Spiele kosten selten mehr als einen Zehner (teilweise noch versiegelt dank etlicher Produktionsüberschüsse). Nur ganz wenige Titel sind etwas teurer, als wirklich selten gelten nur eine Handvoll US- und Japan-Veröffentlichungen. Keinesfalls in einer Sammlung fehlen sollte das Controller-Schwergewicht von "Steel Battalion". Leider sind Konsole und Spiele regionalcodiert, so dass US- und Japan-Discs nicht ohne Umbau laufen.





Das grüne Xbox-'Juwel' prangt nicht nur auf der Konsole, auch die voluminöse Verpackung zeigt das stylisch-simple Logo zentral.



Nur in Japan gibt es blaue Xbox-Geräte – als Special Edition mit "Halo 2" bzw. "Dead or Alive Ultimate".



Die grüne Xbox steht bei Entwicklern (Debug Kit) und als normales Verkaufsmodell bei Sammlern.



Zum zweijährigen Geburtstag der Xbox in Europa erscheint 2004 die weiß-transparente 'Crystal'-Edition.

Serien!

Fortsetzungen, die die Xbox geprägt haben.









Mit XSN Sports verfolgt Microsoft ambitionierte Online-Pläne, nach nur zwei Jahren wird die Idee aber beerdigt. Die Sportspielserie setzt sich zusammen aus: "Amped 2", "Links 2004", "NBA Inside Drive 2004", NFL Fever 2004", "NHL Rivals 2004", "RalliSport Challenge 2" und "Top Spin" (von oben).





"Dead or Alive 3" kommt zum Xbox-Start, danach versuchen sich die Mädels beim "Xtreme Beach Volleyball", "Ultimate" legt die ersten beiden Folgen neu auf.




Die "Project Gotham Racing"-Serie garantiert hochwertigen Vollgasspaß: Der Erstling brilliert mit 60 Bildern pro Sekunde, Teil 2 stellt den Online-Spaß in den Fokus.




Der Master Chief steht für Innovationen im Ego-Shooter-Bereich: "Halo" führt u.a. den wiederaufladbaren Energieschild ein, "Halo 2" revolutioniert Online-Matches.




Schund!

Finger weg von diesen finsteren Machwerken.



Metal Dungeon (Xicat Interactive)



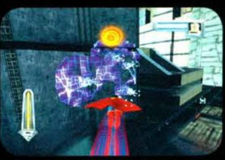
Stake: Fortune Fighter (Metro3D)



Gene Troopers (Playlogic)



New Legends (THQ)



Superman: The Man of Steel (Atari)

Special!

Premiere für Xbox Live Arcade: Die Downloads laufen nur mit Boot-Disk.



Bejeweled (PopCap)



Fuzzee Fever (Gastronaut Studios)



Mutant Storm (PomPom Games)

Sammeln!

Spiele und Zubehör, die jedem Retro-Sammler gut zu Gesicht stehen.



Burger King verkaufte 2006 in den USA drei Minispiele, die auf Xbox und Xbox 360 laufen.

Die packende Mech-Ballerei "Steel Battalion" kostet zusammen mit dem mächtigen Doppelstick-Controller zunächst 200 Euro; auch heute gibt es das XXL-Zubehör nicht unter 100 Euro.



Die Alternative zu "Dancing Stage" blieb US-Amerikanern vorbehalten - heute ein begehrtes Sammlerstück.



In Japan von Beginn an dabei, im Westen erst später erhältlich: der wesentlich kleinere und handlichere S-Controller.



Gilt als das teuerste Xbox-Spiel (90 Euro) - gab es nur in Japan.



Beide Spiele erschienen nur in den USA und wurden wegen religiöser (Musik bei "Kakuto Chojin") bzw. Rechtsstreitigkeiten vom Markt genommen.



Ricochet: Lost Worlds (MumboJumbo)



Zuma (PopCap)

Spielen!

10 exklusive Spiele für die Xbox, die Ihr Euch nicht entgehen lassen solltet.



Forza Motorsport (Microsoft)



Star Wars: Knights of the Old Republic (LucasArts)



Crimson Skies (Microsoft)



Fable (Microsoft)



Jade Empire (Microsoft)



Jet Set Radio Future (Sega)



Mech Assault (Microsoft)



The Elder Scrolls III: Morrowind (Bethesda)



Ninja Gaiden (Tecmo)



Oddworld: Strangers Vergeltung (Electronic Arts)



Bild: FAKT Software GmbH; Crazy Machines

Jeden Monat begibt sich M! Games auf die Suche nach den Wurzeln bedeutender Innovationen in Sachen Spielspaß. Diesmal suchen wir das erste Spiel mit...

Begleiter

Passend zur Veröffentlichung von "Kane & Lynch 2: Dog Days" widmen wir uns diesmal dem ersten Computer- bzw. Videospiel, das dem Spieler einen Begleiter zur Seite stellt. Dabei ist die begriffliche Abgrenzung schwierig. Marios Dinokumpel Yoshi beispielsweise ist trotz seiner herzallerliebsten Kulleraugen ebenso ein Fahrzeug wie die brachialen-Panzer in "Metal Slug". Der Satellit aus "R-Type" ist hingegen nichts weiter als ein kreativer Schutzschild mit eingebauter Schussfunktion, der starren Bewegungsmustern folgt. Auch die namenlosen Kameraden zahlreicher moderner Kriegsspiele sind meist nur atmosphärische Staffage und töten oft nicht einmal Gegner. Das stimmungsvolle PS2-Abenteuer "Ico" (2001) beschreibt den gesuchten "Begleiter" dagegen präzise: Spieler und Kompagnon interagieren und die Existenz des Gefährten muss spielmechanische Auswirkungen haben.

Hierfür finden sich unzählige Beispiele wie der Straßenprügler "Final Fight 3" (SNES, 1995), in dem ein KI-gesteuerter Kollege im Solo-Modus beim Aufmischen der Gangster hilft. In der jüngeren Vergangenheit sorgte Aufpasserin Elika in "Prince of Persia" (PS3/360, 2008) für Furore, da sie das Ableben des Helden unterband und sich mit ihm manch bissiges Wortgefecht lieferte. Weiter zurück liegt mit "Oddworld: Abe's Oddyssee" (PSone, 1997) ein Beispiel für den Einsatz von Begleitern in Beschützermissionen, die erfahrungsgemäß selten Freude bereiten, in diesem Fall aber positiv zur spielerischen Vielfalt beitragen. Nicht vergessen werden dürfen unzählige japanische Rollenspiele, in denen eine Gruppe Kumpels dem Helden auf Schritt und Tritt folgt und im Kampf mit individuellen Fähigkeiten zur Seite steht.

```
Deck Nine                                   Score: 0        Moves: 4618

PLANETFALL:  INTERLOGIC Science Fiction
Copyright (c) 1983 by Infocom, Inc. All rights reserved.
PLANETFALL and INTERLOGIC are trademarks of Infocom, Inc.
Release 29 / Serial number 840118

Another routine day of drudgery aboard the Stellar Patrol Ship Feinstein. This
morning's assignment for a certain lowly Ensign Seventh Class: scrubbing the
filthy metal deck at the port end of Level Nine. With your Patrol-issue self-
contained multi-purpose all-weather scrub-brush you shine the floor with a
diligence born of the knowledge that at any moment dreaded Ensign First Class
Blather, the bane of your shipboard existence, could appear.

Deck Nine
This is a featureless corridor similar to every other corridor on the ship. It
curves away to starboard, and a gangway leads up. To port is the entrance to one
of the ship's primary escape pods. The pod bulkhead is closed.

>
```

Das Textadventure "Planetfall" erscheint 1983 via Infocom für PC, Apple II und später für Atari ST und C64.

Noch vor Frühwerken wie "A Boy and his Blob" (NES, 1989) oder "Whistler's Brother" (C64, 1985) erscheint das erste Spiel mit spielrelevantem Begleiter im Jahr 1983: Das textbasierte Science-Fiction-Abenteuer "Planetfall" verdonnert den Spieler zum Deckschrubben auf dem Raumschiff S.P.S. Feinstein, als ihn eine Explosionsserie an Bord dazu nötigt, via Fluchtkapsel auf einem nahegelegenen Planeten zu landen. Zusammen mit einem hilfreichen Roboter namens Floyd muss der Spieler die Rätsel des Planeten aufklären und einen Weg zurück nach Hause finden. Zu diesem Zweck interagiert der Spieler über genretypische Textkommandos mit seinem Blechkumpanen und erteilt ihm Befehle, ehe Floyd am Schluss dramatisch von ihm scheidet. *mh*



Douglas Adams war von "Planetfall" so angetan, dass er dessen Autor Steve Meretzky für die Versoftung seiner "Per Anhalter durch die Galaxis"-Romane engagierte.

Beschützermissionen

Resident Evil 4 (GC, 2005)

Ashley zu beschützen, markiert den Tiefpunkt eines famosen Spiels, weil Ihr der KI des Mädels hilflos ausgeliefert seid.

Ico (PS2, 2001)



Das Spielkonzept erfordert, dass Ihr die hilflose Yorda bei der Hand nehmt und vor Feinden schützt.

Fordert uns heraus!

Greifhaken, Sprachausgabe oder Doppelsprung – woher stammen die Innovationen? Schreibt Eure Frage an leserpost@maniac.de mit dem Kennwort "Erfinder" und wir begeben uns auf die Suche nach dem Ursprung.

Sonic The Hedgehog 2
...Tails läuft im Solo-Modus mit.

Mario Kart: Double Dash
...ermöglicht Tandem-Raserei.

Battlefield: Bad Company
...hat lustigere Begleiter als Teil 2.

SPIELE-TEST

M!

Entwickler **M!-Team, Deutschland**
Hersteller **Cybermedia Verlag GmbH**
Termin **letzter Freitag im Monat**
Preis **4,50 Euro**

Unterstützt » **bis 50.000 Leser (offline), Sprache: deutsch, Text: deutsch**

» mindestens 100 Seiten Lesespaß
» **PS3 vs. 360:** Wir haben alle Konsolen lieb, mit ihren Stärken und Schwächen

SPIELSPASS

Singleplayer	10 von 10	99
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	1 von 10	

FAZIT » **Das älteste Multiformat-Magazin Deutschlands steht seit 1993 für Videospiele ohne Kompromisse.**

DER TESTKASTEN

Hersteller, Deutschland-Termin und andere objektive Fakten wie Spielerzahl und Sprache nennt M! in der oberen Hälfte.

Liegen im Testlabor Versionen für unterschiedliche Konsolen vor, vergleicht der **Versus**-Absatz die Systeme und verrät, wie stark und in welcher Beziehung sich die Spiele unterscheiden. Sind sich die Varianten spielerisch, grafisch und akustisch extrem ähnlich, spart sich M! den Systemvergleich (und erwähnt Detail-Unterschiede gegebenenfalls im Testtext).

Handelt es sich bei einem Titel um ein Multiplayer-Highlight (z.B. "Mario Party" oder "Bomberman", "Unreal Tournament" oder "Battlefield") und wird die Gesamtwertung vor allem von der Multiplayer-Note bestimmt, hebt M! Letztere **fettgeschrieben** hervor.

SO TESTET M!

M! behält alle Spiele, die in Deutschland erscheinen, auf dem Radar und stellt sie in einem vollständigen Termin-Kalender zusammen (siehe COM!NG-Sektion). Ins Testlabor wandert eine Auswahl der interessantesten Titel. Tests beschließt M! mit einer **Gesamtwertung von 1 bis 100 Punkten.**

Als sekundäre Wertungen hebt M! Grafik, Sound (jeweils systembezogen) sowie die Aufschlüsselung von Single- und Multiplayer-Qualität heraus: je **1 bis 10 Punkte.**

Getestet werden ausschließlich Handelsversionen oder freigegebene Fassungen des Herstellers oder Entwicklers.

SO WERTET M!

Die Gesamtwertung beurteilt den Spielspaß auf einer Skala von 1 bis 100. Sie blickt auf die inneren Werte des Spiels, auf Zugänglichkeit und Logik, Ausgewogenheit und Mechanik. M! prüft den Abwechslungsreichtum von Spielablauf und Level-Gestaltung, die Originalität und das Design der Charaktere. Bei einer Software-Satire beurteilt M! den Humor, bei Strategiespiel oder Simulation die Komplexität. Will ein Spiel als Horror-Schocker glänzen, analysiert M!, ob der Grusel gut portioniert und effektiv eingesetzt ist, sich durch Wiederholung abnützt oder bis zum Finale steigert. Machen es ähnliche Spiele besser als der Testkandidat? Die Gesamtwertung ermöglicht den Vergleich mit anderen Games.

Produktionsqualität und Technik fließen in die Wertung ein: Nutzen die Entwickler die Hardware-Ressourcen oder wurde das Werk ohne technisches Know-how und Sorgfalt zusammengeschustert? Senken Ladepausen den Spielspaß, hakelt und ruckelt es an allen Ecken und Enden, oder läuft das Spiel ohne Unterbrechung und Störung? **Kurz: Mit dem Spielspaß bewertet M! das Spieldesign und dessen Umsetzung.**

Der **M!-Hit** ehrt als besondere Auszeichnung Spiele über 85 Punkte.



DIE M!-SPIELE-PROFIS...

...verraten mit ihrem Gesichtsausdruck, wie ein Spiel bei ihnen ankam.


"SUPER"

Oliver Schultes
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Jump'n'Run
Spielt zurzeit: Plants vs. Zombies (iPhone)
Hört zurzeit: Iron Maiden, John Petrucci, From Constant Visions


"SUPER"

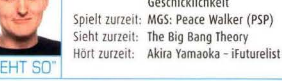
Matthias Schmid
Experte für: Action, Beat'em-Up, Ego-Shooter, Sportspiele
spielt zurzeit: Enslaved (PS3)
Hört zurzeit: 36 Crazyfists, HIM
Sieht zurzeit: Inception


"GUT"

Ulrich Steppberger
Experte für: Denkspiele, Jump'n'Run, Rennspiele, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: BioShock (360), Lara Croft (360)
Liest zurzeit: Scott Pilgrim


"GEHT SO"

Michael Herde
Experte für: Action, Ego-Shooter, Geschicklichkeit
Spielt zurzeit: MGS: Peace Walker (PSP)
Sieht zurzeit: The Big Bang Theory
Hört zurzeit: Akira Yamaoka - iFuturelist




"LAHM"

Tobias Kujawa
Experte für: Action, Rennspiele, Rollenspiele, Sportspiele
Spielt zurzeit: Demon's Souls (PS3), Mafia II (PS3)
Sieht zurzeit: Endlich wieder Bundesliga


"LAHM"

Max Wildgruber
Experte für: Action-Adventure, Rollenspiele
Spielt zurzeit: Dragon Quest IX: Hüter des Himmels (DS)
Hört zurzeit: Empyrium: A Retrospective...


"MÜLL"

Oliver Ehrle
Experte für: Action, Action-Adventure, Ego-Shooter, Rollenspiele
Spielt zurzeit: R.U.S.E. & H.A.W.X. 2 (360)
Hört zurzeit: die Handwerker bohren, sägen und hämmern

Mafia II

  Action-Adventure





360 In der Gruppe randaliert es sich leichter: Vito zerlegt zusammen mit einigen Handlangern den Treffpunkt einer irischen Gang.

Wenn ein alter Freund nach acht langen Jahren aus der Fremde zurückkehrt, erwartet man eine lange und spannende Erzählung von ihm. Im Falle von unserem Kumpel "Mafia II" ist die Geschichte erstklassig, aber leider zu kurz.

Luft holen und abtauchen

Im Gangster-Epos von 2K Czech dreht sich alles um das Schicksal des sizilianischen Einwanderersohnes Vito Scaletta in der Mafia von Empire Bay. Ihr begleitet Vito ins winterliche Amerika der 1940er und erlebt seinen Aufstieg in der Cosa Nostra im Sonnenschein der 1950er. Fast immer steht Euch dabei Vitos bester Freund Joe zur Seite. Der stämmige Lebemann hat ein loses Mundwerk sowie einen lockeren Zeigefinger und bringt Euch durch sein unbedachtes Vorgehen oft in die Bredouille. So verbuddelt Ihr schon mal eine Leiche im Park, weil Joe betrunken einen Barmann erschossen hat. Andererseits gewährt er Vito Unterschlupf und vermittelt ihm die ersten Kontakte zur Unterwelt von Empire Bay. Er ist nur ein Beispiel aus der Vielzahl der vielschichtigen und glaubwürdigen Charaktere, denen Ihr im Spiel begegnet. Mafiabosse, Schläger, Handlanger und Botenjungen – alle wirken lebendig und interessant.

Die Missionen gestalten sich abwechslungsreich. Mal schleicht Ihr durch ein Regierungsgebäude und räumt unbemerkt einen Safe aus, in einem anderen Kapitel kämpft Ihr Euch mit Joe durch ein asiatisches Restaurant inklusive Drogenlabor. Zwischen den Scharmützeln flüchtet Ihr in fordernden Verfolgungsjagden vor der Polizei oder liefert mit einem Lkw Schmuggelware aus.

Das Stadtgebiet der fiktiven amerikanischen Metropole ist frei befahrbar und pulsiert vor Leben. Während Ihr durch die Straßen schlendert, begegnet Ihr Menschen, die im Schnee ausrutschen, Ihr helft einer Frau bei der Reparatur ihres Autos und guckt zu, wie die Polizei einen Temposünder abkassiert. In den Geschäften kauft Ihr Klamotten und Waffen, Ihr spendiert Eurem Wagen an der Tankstelle Benzin und neue Felgen



360 Autokauf leicht gemacht: In "GTA"-Manier stoppt Ihr jederzeit den Verkehr und bedient Euch an den Wagen unschuldiger Zivilisten. Nach Gebrauch stampft Ihr die Autos für ein Taschengeld in der Schrottpresse ein.



Tobias Kujawa

"SUPER"

Acht lange Jahre habe ich auf den Nachfolger eines meiner Lieblingsspiele gewartet und ich wurde nicht enttäuscht. Die Geschichte ist so packend wie damals und die Missionen sind unterhaltsam und abwechslungsreich. Dabei darf man trotz frei befahrbarer Welt keinen "GTA"-Klon erwarten, "Mafia II" orientiert sich mit seinem Fokus auf die Story mehr an Spielen wie "Max Payne" und offeriert durch die strikte Führung des Spielers eine Erzähldichte, die Open-World-Titel normalerweise nicht bieten. Leider ist das Vergnügen viel zu schnell vorbei. Nach zwölf Stunden ist das Spiel gegessen und ich frage mich bereits, wie lange ich auf Teil 3 warten muss. Für die Kürze haben die Entwickler einen blutigen Pferdekopf im Bett verdient. Für die coole Mission, die eine perfekte Hommage auf den ersten Teil darstellt, dagegen eine dicke Zigarre.









360 Abwechslung garantiert: "Mafia II" bietet im Verlauf der Geschichte viele unterschiedliche Umgebungen und Szenarien. So kommt keine Langeweile auf.

oder trinkt in der nächsten Kneipe einen Scotch. Leider bindet "Mafia II" die vielfältigen Angebote des Stadtlebens kaum ein. Abseits der Story habt Ihr die Möglichkeit, Autos gegen Bares auf einem Schrottplatz zu entsorgen oder sie im Hafen zu verschiffen, das war es aber auch schon an Nebenbeschäftigungen. "Mafia II" verschenkt hier viel Potenzial. Schade, denn wir wären auch gerne abseits der Geschichte tiefer ins Geschehen eingetaucht.

Der amerikanische Traum

Vito gerät schon als Jugendlicher auf die schiefe Bahn. Diebstähle zusammen mit seinem Kumpel Joe sind die einzige Möglichkeit, aus der Langeweile und dem Elend der Einwandererviertel von Empire Bay auszubrechen. Auch nach einer Festnahme kommt Vito nicht zur Vernunft. Statt wie Euer Vater als Hafenarbeiter zu schuften, lernt Ihr, Schlösser zu knacken, Autos zu stehlen und den Umgang mit Feuerwaffen. In den zahlreichen Gefechten gegen andere Gangster und die Polizei präsentiert sich "Mafia II" als guter Deckungs-Shooter mit zerstörbaren Objekten und reichlich Rauch- und Explosionseffekten. Blut fließt in ordentlichen Mengen, Gliedmaßen schießt Ihr aber nicht ab. Schon bald jagt Ihr gegnerische Gangbosse und treibt Schutzgeld ein. Im Laufe der Zeit erlebt Ihr persönliche Rückschläge, knüpft aber auch neue Beziehungen und arbeitet Euch langsam die Karriereleiter hinauf. Euer Fleiß wird belohnt: Eine der drei Familien in Empire Bay nimmt Euch auf. Dass Verbrechen sich nicht auszahlt und der Preis für Eure Karriere höher ist, als Ihr denkt, merkt Ihr erst, wenn es zu spät ist. Bis dahin wird gedroht, geschossen und gefahren, was das Zeug hält. Zu Beginn ziehen Euch die Bosse nur für Handlanger-Tätigkeiten heran, später steigt Ihr in den Drogenschmuggel ein und verübt Attentate auf die konkurrierenden Familien. Vitos Aufstieg in der Mafia zeigt sich dabei an seiner Behausung. Schlaft Ihr zu Beginn noch bei Eurer Mutter im alten Kinderzimmer, leistet sich der Sizilianer schon bald eine eigene Villa. Dort hortet Ihr Eure Klamotten und Eure Fahrzeuge und stärkt Euch mit Sandwiches und Bier aus dem Kühlschrank.

In Vitos Garage sammelt Ihr geklaute Autos und repariert diese praktischerweise per Knopfdruck gegen Bares. Die ca. 50 Vehikel sind echten Wagen aus den 1940ern und 1950ern nachempfunden, reale Automarken gibt es aber nicht. Dafür verfügen sie über ein detailliertes Schadensmodell und werden sogar dreckig, wenn Ihr längere Zeit unterwegs seid. In den zahlreichen Werkstätten verpasst Ihr den Schlitten Optik- und Leistungsupgrades und tauscht das Nummernschild aus, um die Polizei auszutricksen. Die sucht gezielt entweder nach Euch oder nur nach Eurem Wagen. Dagegen helfen ein Kleiderwechsel oder eben ein Besuch beim Mechaniker. Wollt Ihr im normalen Straßenverkehr nicht belästigt werden, schaltet Ihr einen Tempomat an, denn Raser werden verfolgt und zur Kasse gebeten. Über Rot fahrt Ihr in Teil 2 allerdings ungestraft, nur Eure Begleiter rügen Euch. Die Tuning-Möglichkeiten sind nett, aber unnötig. Mit waghalsigen Kurvenfahrten und schnellen Ausweichmanövern entkommt Ihr den Ordnungshütern meistens auch so und schnappt Euch in einem unbeobachteten Moment einfach einen neuen fahrbaren Untersatz.

Das Geld investiert Ihr besser in Euer persönliches Arsenal. Viele Waffen findet Vito nämlich nicht bei Gegnern, sondern nur im illegalen

AUGEN- UND OHRENSCHMAUS

Sobald Ihr in "Mafia II" in ein Auto steigt, dröhnt Euch einer der über 100 Songs des erstklassigen Soundtracks entgegen. Auf drei Radiosendern hört Ihr Musik von Dean Martin, Tony Bennett & Co. In der Welt verteilt sind außerdem Fotos aus alten Playboy-Heften. Komisch: Der erste Playboy erschien 1953, im Spiel gibt es ihn aber schon in den Vierzigern.





360 In den zahlreichen Dialogsequenzen kommen die ausdrucksstarken Gesichter zur Geltung. Die Stimmung der Charaktere lest Ihr an Hautfalten und Augen ab.



360 Unser hart verdientes Geld geben wir für neue Klamotten oder Strafzettel aus. Am Verkehrsopfer sind wir aber nicht schuld.

Waffenladen. Dort habt Ihr Zugriff auf Armeegewehre und sogar Handgranaten. Der Aufstand einiger halbstarker Iren wird mit einer MP40 zum Kinderspiel.

Grafisch präsentiert sich das Spiel überzeugend. Die Welt wirkt durchweg stimmig, die einzelnen Stadtviertel bieten viel Abwechslung und der Unterschied zwischen den 1940ern und 1950ern kommt optisch deutlich zur Geltung. Das erste Drittel des Spiels bestimmen graue Töne, die Straßen sind verschneit und die Menschen eilen in dicke Wintermäntel gehüllt durch die Gassen. Im Sommer zeigt die Stadt dagegen ihre ganze Schönheit. Kräftige Farben dominieren das Bild und die Chromfelgen der nun sportlichen Flitzer blitzen im Sonnenlicht. Die Mimik der Figuren wirkt glaubhaft und die Kleidung wirft lebensnahe Falten. Häufiges Tearing, einige matschige Texturen und spät auftauchende Objekte bei schnellen Fahrten mit dem Auto sorgen aber für Abzüge in der Grafikwertung.

Wo die Augen verwöhnt werden, dürfen die Ohren nicht zu kurz kommen. "Mafia II" überzeugt mit einem klasse Soundtrack (Kasten), bei dem nur Musikbanausen nicht mitwippen. Dazu gesellen sich stimmige Waffen- und Motorengeräusche und sehr gute deutsche Synchronsprecher. Mit Norbert Gastell (Homer Simpson), Walter von Hauff (Buzz Lightyear) und Hartmut Neugebauer (John Goodman) bekommt Ihr berühmte Stimmen auf die Ohren. Wem die deutsche Synchro nicht zusagt, der stellt seine Konsole auf englische Sprache um.

Kurzgeschichte

Eine pulsierende Spielwelt, spannende Shooter- und Fahrpassagen, schöne Grafik und guter Sound – das Grundgerüst von "Mafia II" überzeugt. Dummerweise fällt das Fundament des Spiels, die Geschichte, etwas kurz aus. Nach zehn bis zwölf Stunden sieht der durchschnittliche Gamer bereits den Abspann. Weiterspielen könnt Ihr nicht und durch das Fehlen von Nebenaufgaben gibt es eigentlich keinen Anreiz, nach dem einmaligen Durchzocken noch einmal nach Empire Bay zurückzukehren. Der 'Freie Fahrt Extrem'-Modus mit seinen verrückten Missionen aus dem Vorgänger fehlt. Käufer der PlayStation-3-Version erhalten immerhin einen Download-Code für das Add-on "The Betrayal of Jimmy". Für alle Systeme steht zusätzlich mit "Jimmy's Vendetta" weiteres Mafiosi-Futter in den Startlöchern.

"Mafia II" lässt uns mit gemischten Gefühlen zurück. Wir wollen noch mehr über Vitos Schicksal erfahren und tiefer in den Sumpf des Verbrechens abtauchen, doch da ist das Abenteuer auch schon wieder zu Ende – schade! Immerhin werdet Ihr in dem Dutzend Spielstunden hervorragend unterhalten und erlebt eine Gangstergeschichte mit Charme, Witz und Tiefgang. Wer bei "Der Pate" die Dialoge auswendig mitspricht, muss hier zugreifen. Für alle anderen Spieler ist "Mafia II" ein Angebot, das sie nur schwer ablehnen können. *tk*

Ulrich Steppberger

"GUT"

Im Gegensatz zu Tobias habe ich den Vorgänger nicht gespielt, bin also als Frischling der Familie beigetreten und sehe ein paar Dinge skeptischer. "Mafia II" punktet mit seinem Szenario: Das 1940er-/1950er-Jahre-Flair von Empire Bay kommt großartig rüber, da kann ein Liberty City nicht mithalten. Über das ständige Tearing bin ich zwar nicht glücklich, doch die vielen Details der Stadt entzücken meine Augen. Gerne möchte ich in diesem Ort noch mehr erleben – doch "Mafia II" lässt mich nicht. Zwar kann ich frei herumkurven, doch abseits der gut inszenierten Story gibt es kaum Beschäftigungsmöglichkeiten. Schade, denn so ist das Vergnügen nicht allzu lang. Die Missionen setzen die Umgebungen gelungen ein und überraschen mit unerwarteten Wendungen, sie hätten jedoch mehr Rücksetzpunkte vertragen können: Gerade in längeren Feuergefechten ist ein vorzeitiges Ableben jederzeit möglich, was dann zu nervigen Wiederholungen führt.



360 Schwarzseher: Wenn Vito getroffen wird, spritzt Blut auf die Mattscheibe und der Bildschirm verdunkelt sich. Eure Lebensenergie regeneriert Ihr teilweise in Deckung, zur vollständigen Heilung müsst Ihr Nahrung aufnehmen.

MAFIA II

Entwickler	**2K Czech, Tschechien**
Hersteller	**Take 2**
Termin	**im Handel**
Preis	**ca. 60 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- dichte, zu kurze Geschichte
- kaum Wiederspielwert
- glaubwürdige Charaktere
- solide Shooter-Passagen
- erstklassige Sprecher
- häufiges Tearing
- riesige, lebendige Spielwelt, die leider kaum genutzt wird
- **PS3 vs. 360:** Die PS3 Version enthält den DLC "The Betrayal of Jimmy"

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	–
Grafik	8 von 10
Sound	9 von 10

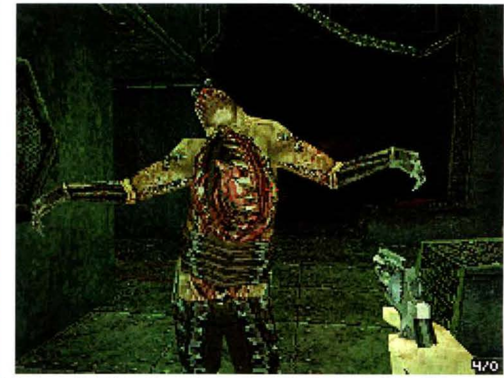
87

FAZIT » **Kurzes, aber stilsicheres Gangster-Epos, das mit spannender Story und lebendiger Spielwelt überzeugt.**

Dementium II

DS Ego-Shooter 





DS Auf der Erkundungsreise durch die Anstalt entdeckt William gefesselte, schreiende Patienten und jede Menge bizarrer Monster, teils mit aufgerissenen Brustkörben.

So populär Ego-Shooter und Horrorabenteuer auf Heimkonsolen sind, so stiefmütterlich werden die beiden Genres auf Handhelds behandelt, vor allem auf dem DS. Neben Capcoms "Resident Evil: Deadly Silence" halten lediglich die Amerikaner von Renegade Kid die Fahne hoch und liefern nach "Dementium: Die Anstalt" und "Moon" nun ein weiteres DS-Werk ab, das Gruselambiente und kernige Ego-Action vereint.

Euer Held heißt William Redmoor und er ist soeben aus langer Ohnmacht erwacht. Die Flucht aus einer psychiatrischen Anstalt führt Euch durch Büros, Zellentrakte und Behandlungsräume, gelegentlich erkundet Ihr verschneite Außenbereiche und wechselt in eine mysteriöse Parallelwelt. Dabei sammelt Ihr Postkarten Eurer Frau und begegnet wiederholt einem irren Arzt, der mit Williams Verstand herumexperimentiert hat. Die spärlich erzählte Geschichte erklärt leider nur unbefriedigend, wer William überhaupt ist und was hinter dieser düsteren, maroden Welt steckt, auch bleibt die Herkunft der bizarren Kreaturen ungeklärt, die in den finsteren Fluren lauern. Das abrupte Ende lässt Euch nach rund acht Stunden Spielzeit und fünf Kapiteln entsprechend ratlos zurück.

Aus spielerischer Sicht ist "Dementium II" gelungener, es schickt Euch auf weitgehend linearen Pfaden durch ansprechend detailverliebte Schauplätze rund um die Anstalt. Dabei navigiert Ihr dank der übersichtlichen Karte mühelos kreuz und quer durch die Spielwelt, stets auf der Suche nach genretypischen Schlüsselobjekten. In traditioneller Manier entreißt Ihr sie Bossgegnern oder bekommt sie als Belohnung für gelöste Rätsel.

Lampe an, Knarre raus!

Kernelement von "Dementium II" sind die Kämpfe mit 13 Gegnertypen am Boden und in der Luft, denen Ihr mit Nahkampfwaffen wie Messer und Vorschlaghammer die Rübe zerdeppert oder aus der Distanz via Schrotflinte, Sturmgewehr, Nagelkanone beziehungsweise Pistole den Garaus macht. Bossduelle, Geister, denen Ihr ausweicht, oder lediglich per Feuer verwundbare Feinde geben sich redlich Mühe, den sonst repetitiven Spielverlauf kurzweilig zu gestalten. Pistole und Messer verwendet Ihr simultan mit einer Taschenlampe. Dadurch wird zwar Feindvolk auf Euch aufmerksam, es erleichtert Zielen in der meist dunklen, munitionsarmen Welt aber enorm. *mh*



DS Zum Öffnen von Türen und an anderen Schlüsselstellen löst Ihr kleine Rätsel.



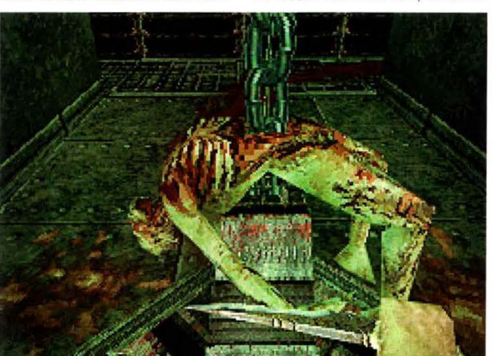
DS "Doom" lässt grüßen: Flugschädel rasen auf Euch zu, wenn sie Euch sehen.



Michael Herde

"GUT"

"Dementium II" liegt stilistisch irgendwo zwischen "Doom", "Clive Barker's Jericho" und "Silent Hill" und macht seine Sache für DS-Verhältnisse sehr gut. Das Spiel protzt mit detaillierten Gegnermodellen und Texturen, steuert sich einwandfrei und klingt herrlich fies – die deutsche Lokalisierung verdient Lob. Allerdings ist die Grafik zumindest auf dem Ur-DS oft viel zu dunkel und der kampfbestimmte Spielablauf gestaltet sich zunehmend monoton – trotz eingestreuter Rätsel und pfiffiger Ideen wie dem Flammenwerfer. Meine größte Kritik: Mich hat's kaum gegruselt!



DS Bauchschmerzen garantiert: An einigen Stellen seht Ihr derbe Splatterszenen, die an Clive Barkers "Hellraiser"-Universum erinnern.



DS Oben verfolgt Ihr die flotte Grafik, unten managt Ihr Karte und Inventar.

Entwickler	**Renegade Kid, USA**
Hersteller	**Topware**
Termin	**im Handel**
Preis	**35 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- komplett eingedeutscht inklusive angepasster Texturen
- Survival-Modus nach Durchspielen verfügbar
- 3 Schwierigkeitsstufen, 5 Kapitel

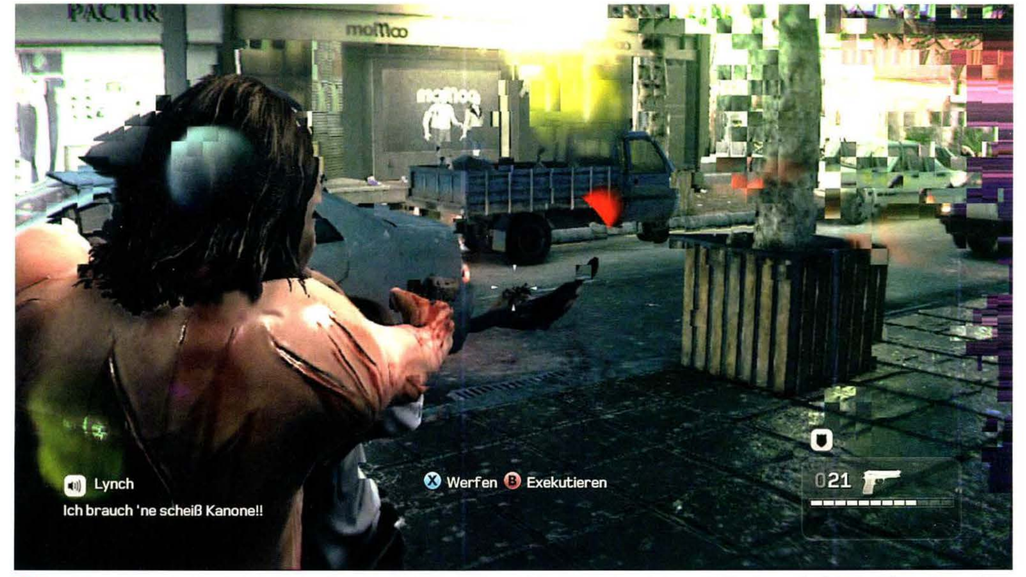
SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	73
Multiplayer	–	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Technisch hervorragender, spielerisch altmodischer Ego-Shooter im Horrorambiente, der mehr auf Action denn auf Grusel setzt.**

Kane & Lynch 2: Dog Days

PS3 360 Action 



360 Der übel zugerichtete Lynch greift sich auf seiner Flucht einen Polizisten als Schutzschild und steckt dennoch ein paar Treffer ein, was das Spiel durch Blutspritzer und Verpixelungen kenntlich macht. Da Ihr mit Begleitung keine Treppen steigen könnt und nur langsam vorankommt, dürft Ihr die Geisel töten oder von Euch stoßen.

Ob Murtaugh und Riggs in "Lethal Weapon" oder Wang und O'Bannon in "Shanghai Noon" – Buddy-Movies mit ungleichen Helden haben Unterhaltungspotenzial. In die gleiche Kerbe schlagen auch die älteren Herren Kane und Lynch, wenngleich die auf der anderen Seite des Gesetzes stehen. Wo genannte Kinohelden für Recht und Ordnung einstehen, da schießen und morden sich die Protagonisten von "Kane & Lynch 2" ihren Weg durch die Unterwelt der Hafenmetropole Schanghai. Nach ihrem Debüt 2008 stehen sie erneut Seite an Seite und fluchen wie die Kesselflicker, während sie von einem Schauplatz zum nächsten jagen. Der schizophrene Lynch verdingt sich mittlerweile als Handlanger des Ganoven Glazer – doch bald geschieht etwas Unvorhergesehenes, weshalb die beiden schnellstmöglich das Land verlassen wollen.

CUT, CUT, CUT!

Ihr wollt "Kane & Lynch 2" mit deutschem Ton, weil die Synchronisation erneut vorbildlich gelungen ist? Dann müsst Ihr auf die hier getestete geschnittene Version zurückgreifen, die in Deutschland, Österreich und der Schweiz erscheint. Doch das bringt spürbare Einbußen mit sich: Weniger Blut ist nicht schlimm, keine Zivilisten töten zu dürfen hingegen schon, weil Eure Waffen beim Anvisieren blockieren. Das erschwert Gefechte, wann immer Zivilisten durchs Bild huschen, und nervt an einigen Stellen. Zudem dürft Ihr Unschuldige nicht als menschlichen Schutzschild nutzen, was angesichts zweier rücksichtsloser Gauner unglaubwürdig wirkt. Überraschenderweise werden auch in der internationalen Version platzende Köpfe und andere Splattereien verpixelt dargestellt – das passt zum YouTube-Grafikstil.



Michael Herde

"GEHT SO"

"Kane & Lynch 2" will ein spielbarer Actionthriller sein und verspricht mit interessanten Protagonisten, gelungener Sprachausgabe in Deutsch oder Englisch sowie unverbrauchten Schauplätzen gute Unterhaltung. Hinter der verheißungsvollen Fassade schlummert jedoch ein ziemlich kurzer, altmodischer Shooter ohne Abwechslung. Die vorgenommenen Kürzungen nagen zudem nicht nur an der Glaubwürdigkeit des skrupellosen Gaunerpärchens, sie beeinträchtigen mitunter auch die Spielbarkeit. Darüber hinaus trüben Bugs wie fehlerhafte Animationen das atmosphärisch dichte Vergnügen, das mich nach dem abrupten Ende unbefriedigt zurückließ. Unterm Strich ist "Kane & Lynch 2" ein spielerisch fader Aufguss, der die emotionale Spannung zwischen den Protagonisten aus dem Vorgänger über Bord wirft und ihnen dadurch nicht gerecht wird.

Lynch-Justiz mal anders

Diesmal übernehmt Ihr die Kontrolle über den bierbäuchigen Halbglatzenträger Lynch, Ex-Söldner Kane dirigiert Ihr lediglich im Koop-Modus. Diesen spielt Ihr wahlweise via unübersichtlichem Splitscreen oder komfortabler per Online-Verbindung. "Kane & Lynch 2" konzentriert sich auf die Stärken des Vorgängers und merzt einige von dessen Mankos aus, bringt aber auch neue ins Spiel. Im Erstling war Zielen ein abenteuerliches Unterfangen, weil so mancher Schuss in der Deckung vor Eurer Nase landete, statt dem Fadenkreuz folgend des Gegners Leib zu durchbohren. Nun fühlt sich die Steuerung spürbar griffiger an und erlaubt Euren Projektilen weitgehend ungehinderten Zugang zu Feinden.

Doch drei Probleme verhindern einen reibungslosen Spielablauf: Erstens ist Eure weiße Zielhilfe bei Gegenlicht unsichtbar, was genaues Zielen mitunter unmöglich macht. Zweitens ist die Balance der Waffen – ein typisches Arsenal an Pistolen, Shotguns und Schnellfeuerwummen – unausgegoren. Mit Schrotflinten und vielen Pistolen pustet Ihr punktgenau und übermächtig Feinde weg, Uzi & Co. treffen hingegen kaum.

Das dritte Manko erleben nur Käufer der deutschen Version, denn hier ist es nicht gestattet, Zivilisten Schaden zuzufügen. Eure Waffen



PS3 Ob im Arcade-Modus für Solisten oder online zu acht: Überlegt gut, ob Ihr Eure Kameraden in die Pfanne hauen wollt.



360 Inszenatorisches Highlight: An Bord eines Hubschraubers greift Ihr ein Hochhaus an. Schade, dass die Scheiben nur an vorgegebenen Stellen bersten.



360 Im Koop-Modus flankiert Ihr Widersacher, was mangels vernünftiger KI kaum notwendig ist – unten spaziert ein unsterblicher Zivilist seelenruhig übers Schlachtfeld.

blockieren, sobald einer panisch durchs Bild rennt und das Schussfeld versperrt. Eure Feinde feuern unterdessen munter weiter.

Wie im Vorgänger beeindruckt der fliegende Wechsel der meist unverbrauchten Szenarien. Von der chinesischen Wäscherei bis hin zur Schmuddel-Videothek inszenieren die Entwickler die Unterwelt Schanghais in einem an YouTube-Ästhetik angelehnten Grafikstil, der sich mit auf kaputt getrimmten Bildern vom HD-Einheitsbrei wohltuend abhebt. Dunkle Bereiche weisen bläuliches Grießeln auf, bei schnellen Bewegungen sind pixelige Artefakte auf Kleidung sowie im Hintergrund zu erkennen und im Gegenlicht zaubern Lichtquellen Störstreifen auf den Bildschirm. Das kaschiert zusammen mit der wackeligen Kameraführung einige Schwächen der veralteten Grafikengine, die Euch mit eingeschränkter Zerstörbarkeit der Umgebung, hampeligen Animationen und groben Charaktermodellen abspeist.

Den eintönigen Spielverlauf, der Euch pausenlos von einer Deckung zu nächsten scheucht und lediglich geskriptete Feindwellen wegpusten lässt, kaschiert das schicke Stilmittel aber nicht.

Im Mehrspieler-Modus begeht Ihr in vier Minuten einen Überfall und entscheidet, ob Ihr die Beute teilt oder Kameraden verratet, die daraufhin Jagd auf Euch machen – Variationen der Regeln inklusive. *mh*

Matthias Schmid

"GUT"

"Kane & Lynch 2" spiele ich fast nur wegen der Optik: Der dreckige YouTube-Look mit den grellen Lichtern, schmutzigen Farben und der intensiven Wackelkamera reizt mich mehr als das 52. Unreal-Engine-Hochglanz-Level – schmuddeliges Schanghai statt 08/15-Hochglanz-Allerlei! Mein kurioses Highlight ist der Abschnitt, den die Antihelden im Adamskostüm absolvieren – die vom Entwickler bewusst eingesetzten Zensurpixel setzen dem die Krone auf. Leider schöpft das an sich coole Charakterduo sein Potenzial bei weitem nicht aus, die Story war mir schon nach der ersten halben Stunde schnuppe. In puncto Spielablauf schließe ich mich Michael an – die Baller-Deckungs-Mechanik funktioniert, mehr aber auch nicht.

Entwickler	**IO Interactive, Dänemark**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 bis 70 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

» Limited Edition mit zusätzlichen Maps und Waffen
» Koop-Modus per Splitscreen und online; Multiplayer-Part auch per System Link
» 11 Kapitel, 3 Schwierigkeitsgrade

SPIELSPASS

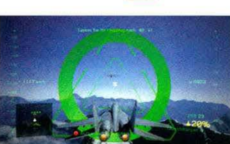
Singleplayer	6 von 10	**69**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	7 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » **Stilistisch gelungen inszenierte, spielerisch und technisch aber unspektakuläre Action mit zwei coolen, bösen, alten Säcken.**

H.A.W.X. 2

M! HIT

360 Action 





360 Gute Hilfe: Der Anflugassistent leitet Euch mit Markierungen zum Ziel.



360 Viele Taktiken sind möglich: Ihr könnt Euch erst die Verteidigung der Feinde vornehmen oder mit Karacho mitten durchs Zielgebiet donnern und Präzisionsschläge auf die Primärziele ausführen (Bild) – da rutscht das Herz hoch in den Hals!

Mit der "H.A.W.X."-Serie macht Ubisoft Namcos "Ace Combat" (siehe Seite 69) den Konsolenluftraum streitig: Die Einsätze führen Euch in Kriegschauplätze rund um den Globus, welche Eure Flugkünste mit individuellen Herausforderungen auf die Probe stellen. Mal sollt Ihr in engen Bergschluchten Jäger abfangen, die Eure Raketen geschickt mit Täuschkörpern abhängen, mal müsst Ihr Euch im Dogfight-Gewirr mit einem Dutzend Kontrahenten zurechtfinden oder im Tiefflug Präzisionsschläge ausführen.

Zudem meistert Ihr zahlreiche Manöver, die weit komplizierter sind als die üblichen Rollen und Loopings: Mit den Waffenkameras kann man z.B. auf die Perspektive in Raketen und unter das Flugzeug schalten, um den Feind-Lock aufrechtzuerhalten oder im Überflug eine ganze Palette an Bodenzielen auszuschalten. Dabei müsst Ihr zusätzlich Euer Heck im Auge behalten, an das sich eine Rakete nach der anderen heftet: Dank der Bild-im-Bild-Einblendungen könnt Ihr ihnen aber selbst im wildesten Kreuzfeuer ausweichen. Zwischendrin erwarten Euch allerhand Überraschungen: Ihr startet von Hangar und Flugzeugträger, nehmt Tankmanöver vor und müsst auch mal eine trudelnde Maschine abfangen, bevor sie sich ins Erdreich bohrt.



360 Schnell abschütteln! Trotz heftigem Kreuzfeuer könnt Ihr Euren Flieger mit dem Bild-im-Bild-Fokus vor feindlichen Raketen schützen – mit Ablenkkörpern oder Kurven.

Moderner Krieg

Die Handlung wechselt sprunghaft durch Schauplätze und Flieger-Asse, im Gegensatz zu anderen Flugsimulationen sind in den Missionen Fliegermodell und Bewaffnung meist vorgegeben. Dafür dürft Ihr mitunter ziemlich ausgefallene Flugkörper steuern: Da spioniert Ihr schon mal mit der Drohne Verbrecher in zivilen Gebieten aus oder hantiert mit den vier Abschussvorrichtungen eines Geschützbombers, um verbündete Bodentruppen zu schützen.

Durch die zahlreichen Kamera- und Modi-Wechsel ist die Steuerung mit dem Joypad etwas gewöhnungsbedürftig, zumal Ihr das Seitenruder und die analoge Schubkontrolle simultan mit den vier Schultertasten kontrolliert. Bei Präzisionsmanövern, in denen das Halten der korrekten Geschwindigkeit von entscheidender Bedeutung ist, kann man da schon mal durcheinander kommen. Deshalb empfehlen wir den 'Hori Flightstick Ex', bei dem die Funktionen logischer auf die Steuerelemente verteilt sind. *oe*

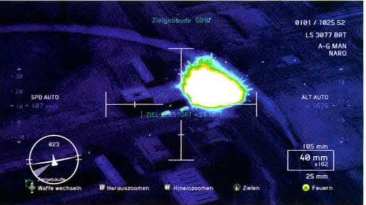


"SUPER"

Oliver Ehrle

"HAWX 2" bringt mich ganz schön ins Schwitzen: Die Funktionen der Flieger sind zwar überschaubar, müssen im Einsatz aber komplex bedient werden – deshalb gelingt das mit Flightstick intuitiver. Da kann man sich nicht einfach durch die Missionen ballern – Köpfchen und Experimentiergeist sind gefragt. Ein grandioses Element ist der Bild-im-Bild-Fokus auf Raketenangriffe, der mit etwas Übung elegante Ausweichmanöver ermöglicht: So leisten offensive wie defensive Aktionen einen gleichen Beitrag zum Gelingen der Mission. Die Spezialmanöver wie Tanken und Landung kann man hier nicht abkürzen, sie sind Teil des Ablaufs und bieten faire Herausforderungen. Trotzdem bleibt der Frust bei Neulingen aus, weil man z.B. einen virtuellen Anflugassistent aufrufen kann und die vielen Checkpoints ein flottes Wiederholen der Aufgaben garantieren – da bleibt Ihr gern am Ball!





360 Sondereinsatz mit ausgefallenem Kriegsgerät: Links blickt Ihr durch die Nachtsichtkamera einer Drohne und visiert Gebäude an, um sie zu scannen. Rechts feuern wir mit dem 48mm-Geschütz auf Bodentruppen, die unsere Special Ops bedrohen.

Entwickler	**Ubisoft, Rumänien**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**2. September**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: einstellbar**

- viele abwechslungsreiche Missionen
- auf gute Flugkünste wird Wert gelegt
- spielt gemeisterte Kampagne-Missionen auch im Koop-Modus
- zig Herausforderungen und Sondermodi

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10



87

FAZIT » **Toll, in dieser Flugsimulation ist alles drin: eine aufregende Solo-Kampagne, Koop-Tauglichkeit und Dogfights für acht Spieler!**

Ace Combat: Joint Assault


PSP Action


Seit 15 Jahren donnern "Ace Combat"-Jäger durch den PlayStation-Himmel und liefern sich mit den Geschwadern fieser Schurkenstaaten wilde Dogfights. "Joint Assault" führt Euch in realistisch modellierte Gebiete wie Tokio, Washington und London, die bis zu vier Koop-Spieler zusammen dominieren: Es gilt Angriffswellen von Luft- und Bodenzielen zurückzuschlagen, Verbündete zu schützen und den Gegenschlag zu organisieren. Wie in früheren Episoden dürft Ihr in den Einsätzen Befehle erteilen und Funksprüche der KI-Kollegen beantworten, um an spezieller Stelle zwischen Angriffsvarianten bzw. Handlungsalternativen zu entscheiden. Die Steuerung ist trotzdem recht einfach ausgefallen, Schubkontrolle, Ziel- und Waffenwahl habt Ihr in kurzer Zeit verinnerlicht. Optimale Übersicht garantiert der verstellbare Radar und der Autopilot, der Euch Zeit für Rundumblicke und Perspektivenwahl gibt. Denn wenn's zur Sache geht, muss alles blitzschnell klappen: Ihr begegnet schon mal gigantischen Bombern, die Ihr Stück für Stück auseinandernehmen sollt. Über Erfolg oder Niederlage entscheidet in höheren Schwierigkeitsgraden die Fähigkeit, mehrere Ziele mit den zwei montierten Waffensystemen simultan aufs Korn zu nehmen. Zur Auswahl stehen 40 originalgetreue Flugzeuge und umfangreiche Bewaffnung, die Ihr mit dem Sold freischaltet. *oe*


PSP Ab ins Geschehen: Die Cockpit-Perspektive ist nichts für Frischlinge.


Oliver Ehrle

"SUPER"

Die prächtige "Ace Combat"-Serie entwickelt sich schleppend: Neu sind diesmal im Wesentlichen Koop-Kampagne und jetzt bis zu acht Dogfight-Spieler. Denn die Handlung kommt mittlerweile wie vom Fließband und spart sich Drumherum wie die einst beliebten Anime-Filme, welche die Piloten ins Bild bringen. Ansonsten präsentiert sich "Joint Assault" spektakulär und so intuitiv, dass man sich die einleitende Tutormission auch hätte sparen können – selbst Neulinge behalten dank der übersichtlichen Instrumente immer den Überblick.



PSP Die vergleichsweise simple Steuerung ermöglicht taktisch knifflige Schlachten: Ihr müsst Primärziele ausfindig machen und deren Begleiter im Auge behalten.

Entwickler	**Namco-Bandai, Japan**
Hersteller	**Namco-Bandai**
Termin	**im Handel**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: einstellbar, Text: deutsch**

- Koop-Kampagne für 4 Spieler
- entdeckt 40 Flieger und zahlreiche Waffen
- taktische Missionen mit Befehlssystem und Entscheidungsmöglichkeiten
- englische und japanische Sprachausgabe

SPIELSPASS 83

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Rasante Dogfights ohne unnötigen Simulations-Schnickschnack, aber dafür mit taktischen Aufgaben – auch für Koop-Spieler!**

Toy Story 3


PS3 360 Wii PSP DS Jump'n'Run


Versoftungen von Computertrickfilmen haben keinen guten Ruf bei Zockern: Meist liefern deren Entwickler lieblos und rasch zusammengezimmerte Hüpfereien ab, die nur davon profitieren, dass die Kinovorlagen arglose Käufer anlocken. Auch den Pixar-Portierungen der Vergangenheit ging es oft so, doch nun hat Disney die Rechte dazu wieder ins eigene Haus geholt – und prompt überrascht uns "Toy Story 3" mit unerwarteten Qualitäten. Ganz von den gängigen Konventionen löst sich das Abenteuer aber nicht: So rennt und springt Ihr mit Woody, Buzz und Jessie durch acht Levels, die teils Schlüsselszenen des Films nachahmen, teils neu erfunden sind oder auf die Vorgänger zurückgreifen – so spielt Ihr etwa Buzz Lightyears Videospiel aus Teil 2 nach. Diese Abschnitte weichen wenig von Genrestandards ab, sind aber allesamt technisch gelungen in Szene gesetzt und mit abwechslungsreichen Einfällen versehen. Zusätzlich bekommt Ihr mit dem Spielzeugkisten-Modus einen launigen und kindertauglichen "GTA"-Klon: In einer Westernstadt stellt Ihr Gebäude auf, erkundet die Umgebung nach versteckten Geschenkpaketen und erledigt weit über 100 Aufgaben für die Bewohner. Damit verdient Ihr Geld, von dem weitere Areale und Vehikel erworben werden – so stehen bald u.a. ein Gruselschloss oder eine Weltraumstation ebenso zur Verfügung wie Stuntrennstrecken. Zwar sind die Aufträge nicht immer eindeutig erklärt, doch in puncto Abwechslung gibt es hier nichts zu klagen: Selbst ältere Pixar-Fans werden vom durchdachten und technisch ansprechenden "Toy Story 3"-Doppelpack prima unterhalten. *us*

Ulrich Steppberger

"GUT"

Nie hätte ich gedacht, dass mich ein Pixarspiel einmal so fesseln würde wie "Toy Story 3": Die normale Jump'n'Run-Kampagne ist gut, aber nicht weltbewegend, auch optisch gibt es nichts zu klagen. Doch so richtig hat es mir die Spielzeugkiste angetan: In der gibt es einfach so viel zu tun, zu erleben und zu basteln, dass einem als Fan der Filme warm ums Herz wird. Da stören kleine Ungereimtheiten bei einigen der Editor-Funktionen nicht weiter. Auf der PS3 gibt es übrigens auch Zurg als spielbaren Charakter: Der entpuppt sich als zwar netter, aber letztlich unerheblicher Bonus.


360 "Metal Gear Spielzeug": Auch Schleicheinsätze stehen auf dem Programm.



360 Die meiste Zeit verbringt Ihr im Spielzeugkisten-Modus: Bei diesem "GTA für Kids" baut Ihr die Westernstadt aus Woody's Roundup nach und nach aus.

Entwickler	**Avalanche Software, USA**
Hersteller	**Disney**
Termin	**im Handel**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 2 Spieler (online), Sprache/Text: einstellbar (PS3), deutsch (360)**

- geradliniger Story-Modus mit 8 Levels
- Spielzeugkisten-Modus: freies Erkunden mit Hunderten von kleinen Aufgaben
- viele versteckte Extras zum Sammeln
- PS3-exklusiv: Buzz' Erzfeind Zurg spielbar

SPIELSPASS 78

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

FAZIT » **Fast zwei Spiele in einem: Neben der kurzen Standard-Filmhüpferei sorgt ein Open-World-Abenteuer für Laune.**

Metroid: Other M

Wii Action-Adventure 



Wii Mit aufgeladenem Charge Beam erledigt Samus Aran Feinde effizient im Nahkampf – je nach Gegnertyp variiert die Tötungssequenz, die zudem abhängig davon ist, ob Ihr drauf springt oder Euch rennend nähert.



Michael Herde

"GEHT SO"

Das unkonventionellste Spiel seit langer Zeit bescherte mir ein Wechselbad der Gefühle: Vieles nervte mich, erst im letzten Drittel hatte ich den Dreh raus und damit Spaß am Spiel. Dieses fühlt sich an wie ein Remix, der wie so oft an das Original nicht heranreicht, aber interessante Interpretationen bekannter Elemente bietet. Der weitgehende Verzicht auf das Entdecken der Welt enttäuscht, einige pfiffige Einfälle besonders gegen Ende überraschen sowohl hinsichtlich der Präsentation als auch spielerisch. Wahnsinnig machten mich Abschnitte, in denen ich Samus aus der Schulteransicht folge und quälend langsam ohne Zielvorgabe durch Gänge schlingere. Auch rare Scan-Aufgaben ließen mich im Regen stehen. Ich begrüße den Mut der Entwickler, diverse schlecht durchdachte Designentscheidungen vergällen mir aber die Freude am Spiel.

So vielfältig sich Videospiele heute präsentieren, so ähnlich sind sich die meisten Titel eines Genres hinter ihrer bunten Fassade – orientieren sie sich in puncto Spielmechanik doch häufig an erfolgreichen Meilensteinen. Umso schwieriger kann es für Videospiel-Redakteure werden, sich im vor Spielen überbordenden Einheitsangebot unkonventionellen Ausreißern gegenüber offen zu zeigen – man ist halt ein Gewohnheitstier, vor allem unter Zeitdruck. Diese unbequeme Tatsache musste ich mir bei "Metroid: Other M" eingestehen.

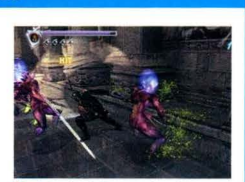
Samus Arans neues Abenteuer markiert auf den ersten Blick eine radikale Abkehr von etablierten Markenzeichen der Serie und setzt auf ein ungewöhnliches Steuerungskonzept, bei dem schon Kollege Schultes während eines frühen Probespiels die Nase rümpfte. Seinen Eindruck teilte ich über weite Teile der Testphase, die mich entnervt fluchen und wiederholt die Konsole wütend ausschalten ließ – einmal flog gar die Wii-Remote durch den Raum. Doch ich stellte auch fest, dass nicht jeder Spieler solche Schwierigkeiten hatte, wie Oliver oder ich.

Der Stein des Anstoßes ist die Entscheidung der Entwickler, lediglich die quer gehaltene Wii-Remote für Samus' Navigation einzusetzen. Das erinnert an das frühe NES-Debüt, welches ebenfalls mit wenigen Knöpfen auskam, erweitert wird dies aber durch die neuen Möglichkeiten des Bewegungscontrollers: "Other M" präsentiert Euch nämlich verschiedene Perspektiven – die meiste Zeit des mit zehn bis zwölf Stunden vergleichsweise kurzen Weltalltrips seht Ihr Samus von Außen, wenn sie mal klassisch seitlich, mal in die Bildtiefe flitzt. An Bord des Bottle Ship getauften Schauplatzes, der Eis-, Pflanzen- und Lavagebiete sowie metallische Räume bereit hält, wechseln sich enge Gänge mit arenenartigen Abschnitten ab, in denen Ihr Hüpfpassagen und Rätsel meistert und häufiger als früher Mini-Bosse bekämpft.

SPIELERISCHE EINFLÜSSE

Samus Aran saust und springt wie "Ninja Gaiden"-Held Ryu Hayabusa hektisch animiert durch schlauchartige Abschnitte, die sich mit Arenen abwechseln. Dabei trifft Eure Heldin auf eine Vielzahl fordernder Gegnertypen, die individuelle Angriffsmuster und Schwächen aufweisen, dazu gesellen sich etliche Minibosse. Ohne eine behutsame und durchdachte Herangehensweise ist "Metroid: Other M" gerade in der ersten Spielhälfte recht schwierig.

Aus alten "Metroid"-Episoden wie dem legendären dritten Teil für SNES stammen Upgrades wie Wave Beam, Speed Booster oder Grappling Beam. Außerdem feiern zahlreiche Gegnertypen (wie der rechts abgebildete) ihr Wiedersehen in "Metroid: Other M" – natürlich mit nahezu identischem Angriffsmuster!



Xbox Lauf und Sprunganimationen sowie Kämpfe erinnern an "Ninja Gaiden".



SNES Gegnertypen und Waffenfunktionen stammen aus "Super Metroid".

Perspektivwechsel

Sowohl im Kampf gegen bestimmte Feinde als auch um versperrte Pforten zu analysieren, richtet Ihr die Fernbedienung gen TV und seht Euch aus der Ego-Perspektive mit gedrückt gehaltener B-Taste um – andere Bewegungen sind nicht möglich.

Hier begannen meine Schwierigkeiten: Da die vielen Gegnertypen, von denen ein Großteil aus früheren Episoden stammt, individuelle Stärken und Schwächen mitbringen und entsprechende Taktiken erfordern, arrangierte ich mich nur langsam mit den umständlichen Kontrollen. In der Standardansicht nimmt Samus Gegner automatisch aufs Korn und fegt Kanonenfutter per Knöpfchenhämmern mühelos weg, größere Widersacher erfordern mehr Hirnschmalz und Timing – beim Angriff wie beim Ausweichsprung per Steuerkreuz.

So friert Ihr bestimmte Widersacher mit Samus' Eisschuss am Boden fest, springt auf deren Rücken (was dank einer Schräg-oben-Perspektive nicht immer klappt) und erledigt sie mit einem Nahkampfmanöver, das Ihr durch Loslassen des aufgeladenen Charge Beams auslöst. Andere Feinde sind gegenüber Raketen empfindlich, die Ihr nur aus der Ego-Sicht bei aufgeschalteten Zielen abfeuern dürft. Während ich versuche, in der Hektik eine sichere Position einzunehmen, da einige Biester ohne Unterlass auf mich feuern, starrt meine Heldin häufig in die falsche Richtung. Als nicht minder frustrierend erwiesen sich Versuche, punktgenau an seitlich angebrachte Platten zu springen, mit denen Samus durch Levelschläuche fährt. Untypisch für Nintendo-Spiele klappte das mancherorts nur nach mehrmaligem Nachjustieren.

Man mag vom Steuerungskonzept halten, was man will: Es funktioniert, wenn man das eigenwillige Timing beherrscht. Vielmehr stören mich andere konzeptionelle Dinge, die nicht zu Ende gedacht wurden: Der Zugänglichkeit halber ist "Other M" weitaus weniger komplex als seine Vorgänger der "Prime"-Serie. Energietanks und Raketencontainer werden auf dem eingeblendeten Kartenausschnitt angezeigt, ein Signalton weist zudem auf Geheimnisse im Raum hin – Eure Aufgabe besteht lediglich darin, den Zugang zu einer alternativen Route zu entdecken. Ein weiteres Problem offenbart sich im Kampf: Die Serientradition schreibt eigentlich vor, dass besiegte Gegner Raketen oder Lebensenergie hinter-



Wii Samus hält sich selbstständig an Kanten fest und erlaubt Euch unterdessen, Gegner zu bekämpfen oder gar in die Ego-Perspektive zu wechseln.



Wii Der Morphball kehrt zurück: Spürt geheime Orte auf und sammelt Raketen-Container sowie Energietanks. Auch Upgrades für den Charge Beam sind versteckt.



Wii Mit dem Grapple Beam erreicht Samus nicht nur anderweitig unzugängliche Stellen, er kommt auch im Kampf gegen Feinde zum Einsatz.



Wii Zum Wechsel in die Ego-Perspektive ist umständliches Umgreifen erforderlich: Achtet unbedingt darauf, Euch vorher korrekt auszurichten, sonst wird es chaotisch!

lassen, doch diesmal bleibt nichts zurück. Nachladen und das Auffüllen des letzten Energiecontainers erfolgt mit senkrecht gehaltener Fernbedienung. Speicherpunkte, die Eure Energie komplett regenerieren, findet Ihr häufiger denn je. Das macht nicht nur das Streben nach mehr Raketen im Gepäck überflüssig, auch geht die taktische Note früherer "Metroid"-Episoden und die Daseinsberechtigung der Kämpfe an sich mangels Belohnung verloren.

Die Story führt Samus auf den Bottle-Ship-Raumer, wo sie auf ein Team der Galaktischen Föderation unter der Leitung ihres ehemaligen Mentors Adam Malkovich trifft, dessen Befehlsgewalt sie sich unterordnet.

Blöde Upgrade-Politik

So sehr sich das Spiel in schicken Zwischensequenzen bemüht, die emotionale Bindung der beiden Charaktere zu vermitteln, so wenig überzeugt die damit verbundene Entscheidung, bekannte Upgrades wie Screw-Attack-Wirbler oder Greifstrahl nicht wie früher in der Spielwelt finden zu dürfen. Stattdessen erfolgt zu vorgegebener Zeit Adams Einsatzfreigabe. Daher durchquere ich mit Samus mehrere Lavabereiche, die kontinuierlich an der Lebensenergie zehren, ehe Adam sein Okay für einen schützenden neuen Anzug gibt, der obendrein identisch aussieht. Auch läuft Samus an vielen Türen vorbei, die sich nur durch Super-Raketen öffnen lassen, aber der unerbittliche Chef erlaubt deren Einsatz lange nicht. Aber warum nicht? Als im letzten Drittel des Spiels der Funkkontakt zu Adam abbricht, aktiviert Samus plötzlich doch auf eigene Faust neue Fähigkeiten – unglaubwürdiger geht es kaum!

Grafisch gibt es trotz einiger sonderbarer Gegner wenig auszusetzen: "Other M" setzt auf dezente Effekte und läuft flott über den Schirm, "Metroid Prime 3" war aber hübscher. Die markanten Serienmelodien sind selten und meist zu leise, was der Atmosphäre ebenso schadet wie die unmotivierte Sprachausgabe. Die Story liefert eingefleischten Fans Einblicke, weshalb Samus ihren Arbeitgeber verlassen hat und wie es nach Auslöschung der parasitären Metroids in "Super Metroid" weitergeht. Unterm Strich ist "Other M" ein zwiespältiges Erlebnis – ein "anderes Metroid". *mh*



Wii Der Ausweich-Move per Steuerkreuz erfordert weniger Timing als erwartet und ist von fundamentaler Wichtigkeit, da Ihr ansonsten in der Hitze der hektischen Kämpfe unzählige Treffer kassiert.

Entwickler	**Team Ninja / Nintendo, Japan**
Hersteller	**Nintendo**
Termin	**3. September**
Preis	**50 Euro**

Unterstützt » **1 Spieler, Sprache: englisch, Text: einstellbar**

- nach dem Durchspielen wartet eine Überraschung: es geht noch weiter
- ausschließlich mit Wii-Remote spielbar
- zwischen "Super Metroid" und "Metroid Fusion" angesiedelte Geschichte

SPIELSPASS

Singleplayer	7 von 10	**73**
Multiplayer	–	
Grafik	7 von 10	
Sound	6 von 10	

FAZIT » **Ungewöhnlich-gewitzte Interpretation oder fehlkonzipierte Enttäuschung – "Other M" ist beides und dürfte die Fanbasis spalten.**

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

PSP Action-Adventure 



PSP Mit Aqua und Ventus per Dimensions-Link zugeschaltet, geht Terras Schadens-Output gepflegt durch die Decke. Unten links seht Ihr Terras drei aktive Deck-Kommandos.

Mit "Kingdom Hearts: Birth by Sleep" bekommt Tetsuya Nomuras kühnes Crossover-Projekt endlich seine eigene 'Episode Null'. Im zehn Jahre vor dem ersten "Kingdom Hearts" angesiedelten Prequel erkundet Ihr auf der PSP nicht nur die Ursprünge der früher als Nebenfiguren auftretenden Schlüsselschwert-Schwinger Ventus, Terra und Aqua – Nomura lüftet auch Geheimnisse über das wahre Wesen der Schlüsselklingen, die Vergangenheit von Sora, Riku und Kairi sowie die Organisation XIII. Die Vorgänger der Herzlosen nennen sich die 'Unversierten', den Oberbösewicht gibt der glatzköpfige Schlüsselschwert-Meister Xehanort.

Die Geschichte wird in drei Strängen erzählt, deren Reihenfolge Ihr frei wählen könnt und die jeweils Ventus, Terra oder Aqua als Spielfigur in den Mittelpunkt stellen. Das Trio durchquert neben wenigen von Square Enix entwickelten Arealen vor allem Szenarien aus Disney-Klassikern wie "Dornröschen", "Schneewittchen" oder "Cinderella", aber auch neuere Filmwelten wie "Lilo und Stitch". Treffen mit den Figuren der jeweiligen Filme sowie Disney-Promis wie Mickey, Donald und Goofy sind vorprogrammiert.

Kommandos an Deck

Kreativ präsentiert sich das Kampfsystem des Action-Adventures: Echtzeit-Schwertgeprügel und magische Attacken aus der Ego-Perspektive kontrolliert Ihr über ein flexibles Kampfmenü, das sogenannte 'Deck'. Dieses optimiert Ihr ein ums andere Mal, da Ihr laufend frische Kommandos, also Angriffsfähigkeiten oder Magie lernt. Kommandos erhaltet Ihr, indem Ihr durch Kämpfe Kommando-Punkte verdient oder alte Kommandos zu neuen verschmelzen lasst. Sobald Ihr eine der Welten durchgespielt habt, dürft Ihr alternativ dazu auch das originelle Kommandobrett-Minispiel zocken. In diesem entfernt an die Titel der "Itadaki Street"-Reihe erinnernden Brettspiel würfelt Ihr Euch feldweise vorwärts, um Eure Kommandos zu verstärken, Spezialfähigkeiten wie den "Final Fantasy"-Ragnarök-Zauber abzustauben oder geheime Events freizuschalten. Für jede Spielwelt existiert ein thematisch passendes Kommandobrett.

Obwohl Ventus und Co. die Unversierten und Bosse wie Captain Hook aus "Peter Pan" allein besiegen müssen, dürft Ihr per Dimensions-Link Eure Kameraden für begrenzte Zeit zu Hilfe rufen. Disney-Charaktere wie Stitch sowie als einziger Square-Enix-Heroer Zack Fair aus "Crisis Core: Final Fantasy VII" stehen bereit.

Gekonnte Charakteranimationen und sechs größtenteils nette Multiplayer-Spielmodi runden das PSP-"Kingdom Hearts" ab. *mw*



PSP Dornröschen-Hexe Malefiz hat die Schöne mit Disney-Kitsch eingeschläfert.



Max Wildgruber

"GUT"

Auch wenn ich den verworrenen "Kingdom Hearts"-Geschichten nur noch oberflächlich folgen kann, zog mich Nomuras verrückte Disney-Hommage auch auf der PSP wieder tief ins Kaninchenloch. Dafür ist in erster Linie das gelungene Kommando- und Kampfsystem verantwortlich, das sich nach ein paar Stunden Einarbeitungszeit als motivierender Spaßgenerator entpuppt. Statt drögen Button-Smashing-Pflichtnümmerchen werden die häufigen Kämpfe gegen die leider langweilig designten Standardgegner zum spaßigen Experimentierfeld. Die Inszenierung der Cutscenes sowie die Bosskämpfe sind standesgemäß großartig. Schade, dass extreme Ladezeiten den Spielfluss teils empfindlich stören – sonst wäre das Prequel mit seiner für ein PSP-Spiel äußerst langen Dauer von über 45 Stunden ein waschechter Hit geworden.

Entwickler	**Square Enix, Japan**
Hersteller	**Square Enix**
Termin	**10. September**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » **bis 6 Spieler (online), Sprache: englisch, Text: deutsch**

- 3 Stories für je 1 Hauptcharakter, die je 10-15 Stunden dauern
- 7 bekannte Disney-Filmszenarien
- innovatives Kommando-Kampfsystem
- Kommandobrett und weitere Minispiele

SPIELSPASS 84

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	6 von 10
Grafik	8 von 10
Sound	8 von 10

FAZIT » **Hübsches Action-Adventure mit motivierend flexiblem Kampfsystem, jeder Menge Disney-Kitsch und wirrer Story.**

Valkyria Chronicles 2

PSP Strategie 



PSP Neu und effektiv: Der Nahkämpfer pirscht sich hinter seinem Schild an den Feind heran und verpasst ihm dann einen ordentlichen Schlag mit der Keule.

Vor gut zwei Jahren trat Sega mit "Valkyria Chronicles" den Beweis an, dass Strategie auf Konsole nicht nur bei Nippon Ichis Pixel-Helden funktioniert: Mit einem faszinierenden Kampfsystem und dem wunderschönen Wasserfarben-Look der 'Canvas'-Grafikengine erwies sich "Valkyria Chronicles" langfristig als Geheimtipp und konnte über Monate hinweg eine ordentliche Fanbasis aufbauen.

Der PSP-Nachfolger spielt zwei Jahre später, bietet neue Helden und ein komplett anderes Setting: Anstatt das kleine Gallia vor Invasoren zu verteidigen, besucht Held Avan die Lanseal-Militärakademie und wird gemeinsam mit seinen Klassenkameraden in einen ausgewachsenen Bürgerkrieg verwickelt.

Das Interface wurde stark überarbeitet: Anstatt Euch durch ein Buch zu blättern, wählt Ihr auf der Übersichtskarte der Akademie das nächste Ziel an. Diesmal wird Euren Mitstreitern mehr Platz eingeräumt: In zahlreichen kleinen Dialogen werden all die Scouts, Shock-Trooper und Lancer ausführlich vorgestellt.



PSP Die Helden besuchen eine Art Militär-Hogwarts. Setting und Figuren reichen dem Erstling nicht ganz das Wasser.

Auch wenn Truppenstärke und Größe der Schlachtfelder geschrumpft sind, blieb das eigentliche Spielprinzip unangetastet. Wählt auf einer schlichten Übersichtskarte die gewünschte Einheit an, schon zoomt die Kamera mitten ins Geschehen und Ihr steuert Eure Figur wie in einem Actionspiel. Das kostet jeweils einen Aktionspunkt, Ihr verfügt aber nur über ein begrenztes Bewegungs-Potenzial und könnt lediglich eine Aktion ausführen. Anstatt auf einer großen Karte finden die Kämpfe jetzt meist auf mehreren kleinen Maps statt. Neu im zweiten Teil sind Spezialisten wie der schildbewehrte Nahkämpfer, andere Klassen wie der Sniper müssen dagegen erst erspielt werden. Neben den Story-Missionen bietet "Valkyria Chronicles 2" zahlreiche optionale Kämpfe, auch an einen (feinen) Mehrspieler-Modus hat Sega diesmal gedacht. *tn*



Thomas Nickel

"GUT"

Es ist beeindruckend, wie sauber Sega den Look des PS3-Spiels auf die PSP übertragen hat. Doch das wurde durch kleinere Szenarien und weniger aktive Figuren erkauft. Große Schlachten wie beim Erstling gibt es hier nicht, dafür wiederholen sich in den optionalen Missionen immer wieder Szenarien. Als Ausgleich sorgen die neuen Charakterklassen für Abwechslung – schade nur, dass die KI-Gegner immer noch oft dumm agieren. Das neue Schul-Setting hat mich nicht wirklich überzeugt, die Mischung aus High-School-Klischees und Teenager-Soldaten hat einen schalen Nachgeschmack. Trotzdem ist "Valkyria Chronicles 2" ein faszinierendes Strategiespiel, das sich wohltuend von der rundenbasierten Isometrik-Masse abhebt.

Entwickler	**Sega, Japan**
Hersteller	**Sega**
Termin	**3. September**
Preis	**40 Euro**

Unterstützt » bis 4 Spieler, Sprache: englisch, Text: englisch

» unterteilte Schlachtfelder
» sehr viele Nebenmissionen
» neue Charakterklassen

SPIELSPASS

Singleplayer	8 von 10	**81**
Multiplayer	9 von 10	
Grafik	9 von 10	
Sound	8 von 10	

FAZIT » Das zweite Strategie-Epos erfreut mit mehr Missionen und neuen Klassen, nur die geschrumpften Schlachtfelder enttäuschen.

R.U.S.E.

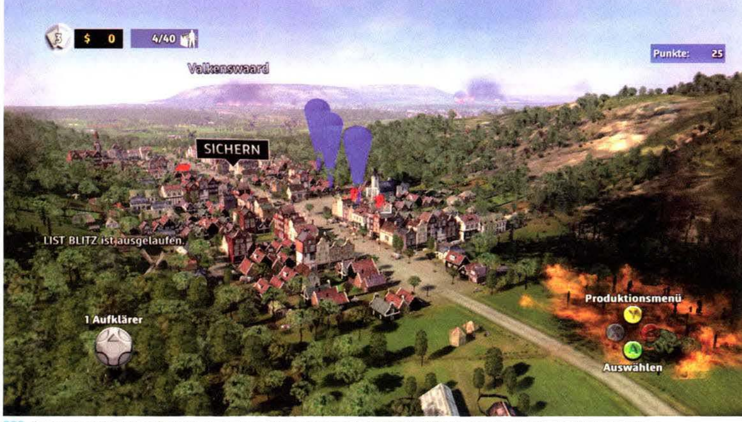
 Strategie 

M! HIT





360 Sequenzen und Splitscreen-Effekte dramatisieren die Handlung.



360 Augen zu und rein ins Getümmel: In dieser Mission nutzt Ihr lediglich Fallschirmspringer, um das Dorf zu sichern – Ihr müsst sie direkt über den verschanzten Feinden abwerfen, um die Stellungen einnehmen zu können.

Die Schöpfer des PC-Strategie knüllers "Act of War: Direct Action" erobern die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs: In "R.U.S.E." führt Ihr in 23 Missionen alliierte Streikräfte durch Kriegsschauplätze in Europa und Nordafrika. Dabei nutzt Ihr die 'Iriszoom'-Engine, um mit dem Analogstick nah an die Panzer, Kanonen und Feldjäger zu zoomen oder das Schlachtfeld aus der Ferne zu überblicken. Den Brennpunkt des Geschehens verliert Ihr nie aus den Augen, denn logistische Aufgaben wie die Produktion von Einheiten und das Anfordern von Luftunterstützung aus dem Hinterland klappen per einblendbarem Menü und Kurzwahltasten – die Bedienung ist etwas gewöhnungsbedürftig, ermöglicht aber komplizierte Operationen ohne lästiges Scrollen der Karte.

So bleibt Euch Zeit für taktische Entscheidungen: Zum einen müsst Ihr Euch wegen des 'Fog of War' um Aufklärung kümmern, andererseits stets die rechten Truppen parat haben; diese kontern sich nach dem Prinzip Schere-Stein-Papier gegenseitig aus: Anfangs bekämpft Ihr Panzer mit Abwehrkanonen, diese wiederum mit Sturmtruppen – später kommen Typen wie Luftabwehr, verschiedene Flieger und Transporter hinzu.

Damit die Front stets mit frischen Truppen versorgt wird, errichtet Ihr zudem Depots, Kasernen, Panzerfabriken und Flughäfen. Und wenn es eng wird, nutzt Ihr die Kriegslisten: Ihr dürft den Feind ausspionieren, im Funkverkehr seine Befehle aufspüren und Euren Truppen für Blitzangriffe Mut zusprechen!

Kriegslist

Neben den vielen taktischen Möglichkeiten begeistern den Joypadstrategen vor allem die verzwickt arrangierten Aufgaben der Kampagne: Im Gegensatz zu anderen Echtzeitstrategietiteln müsst Ihr hier nicht nur ein Gebiet nach dem anderen erobern – das erledigen oft verbündete, nicht steuerbare Truppen. Statt dessen kümmern sich Eure Einheiten um strategische Brennpunkte: Ihr nehmt etwa eine bestens bewachte Brücke ein oder unterstützt ein eingekesseltes Dorf mit Fallschirmjägern, bis Verstärkung eintrifft. Alternativ gibt es einen Scharmützel-Modus, Xbox-Live-Schlachten und Operationen, die Ihr auch kooperativ mit Freunden meistert. *oe*

Oliver Ehrle



"SUPER"

Echtzeit-Strategie ist auf Konsole selten, da freue ich mich über einen so gelungenen Titel wie "R.U.S.E." besonders: Dank des mächtigen Zooms kann ich hier sowohl gewaltige Schlachten schlagen als auch in knifflige Stellungskriege in winzigen Bereichen der gewaltigen Karten verwickelt werden – so ein kleines Dorf kann Euch eine Menge Widerstand bieten, zumal Euch nicht in jeder Situation alle Waffengattungen zur Verfügung stehen – da müsst Ihr Euch richtige Tricks ausdenken! Die Kriegslisten schließen dabei die Lücke der taktischen Möglichkeiten, da man mit ihnen Elemente wie den 'Fog of War' einseitig beeinflussen und so in scheinbar aussichtslosen Situationen den entscheidenden Vorteil erringen kann. Wer dann mal große Feldzüge organisieren will, tobt sich in den Scharmützeln und online aus – eine tolle Mischung!



360 Verschafft Euch mit dem Iriszoom Überblick über das Geschehen: Marschrouten, Aufgaben und Truppensymbole werden in die Karte eingeblendet.





360 Mit den Kriegslisten rettet Ihr Euch aus Situationen, die auf den ersten Blick aussichtslos erscheinen: Per Menü (links) lassen sich die neun List-Typen auswählen und in den verschiedenen Sektoren der Karte aktivieren (rechts).

Entwickler	**Eugen Systems, Frankreich**
Hersteller	**Ubisoft**
Termin	**9. September**
Preis	**60 Euro**

Unterstützt » **bis 8 Spieler (online), Sprache: deutsch, Text: einstellbar**

- kommandiert Alliierte im Zweiten Weltkrieg
- nutzt die 9 Kriegslisten
- gigantischer Iriszoom
- auffallend trickreiche Aufgaben
- viele alternative Spielmodi

SPIELSPASS 85

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	8 von 10
Grafik	7 von 10
Sound	6 von 10

FAZIT » **Hier zoomt Ihr mitten in die Schlacht: dramatisch wie trickreich inszenierte Feldzüge mit neuartigen Kriegslisten.**

Alan Wake: Das Signal

Das letzte Kapitel ist noch nicht geschrieben: Im ersten Zusatz-Download stellen wir uns neuen Gefahren im alten Gewand und lernen, wohin es Alan Wake verschlagen hat.

Entwickler	**Remedy, Finnland**
Hersteller	**Microsoft**
System	**360**
Preis	**7 Euro**
Hauptspiel	**85% (Test in M! 07/10)**

Mit "Das Signal" ist die erste der zwei fest eingeplanten Zusatz-Episoden von "Alan Wake" erschienen – wer die Special Edition des düsteren Abenteuers gekauft hatte, bekam dafür einen Download-Code, der beim Einlösen bislang aber nur ein Video ausspuckte. Laut Microsoft sollen aber inzwischen alle Opfer dieses Malheurs per E-Mail einen neuen Code erhalten haben. Besitzer der normalen Fassung müssen für das knapp 400 MB große Datenpaket 560 MS-Punkte (etwa 7 Euro) löhnen und erhalten dafür ein etwa zwei Stunden langes Kapitel, das unmittelbar an das Ende des Hauptspiels anschließt. Alan Wake findet sich in der mysteriösen Dunkelheit wieder und danach in einem Bright Falls, das irgendwie 'falsch' wirkt: Die Umgebung hat sich verändert, andere Personen sind nur als Geister zu sehen und verhalten sich merkwürdig. Schnell stellt sich heraus, dass die Ursache dafür Alans sich verschlechternder Geisteszustand ist. Ein alter Bekannter will helfen, dafür müsst Ihr aber 'dem Signal' folgen.

Der Action-Anteil wurde hochgeschraubt, in der Regel agieren die Schattenfeinde aggressiver und tauchen in größerer Zahl auf. Das nötigt Euch einen ökonomischeren Waffeneinsatz ab. Zentrales Element sind zudem frei schwebende, leuchtende Worte, die Ihr mit Licht real werden lassen könnt – aus 'Waffe' wird so z.B. eine echte Pistole. Besonders tiefgründig ist die Handlung jedoch nicht, zumal wenig aufgeklärt wird. Am Ende steht fest: Antworten gibt es frühestens im nächsten Download-Kapitel. *us*



360 Wie im Hauptspiel findet Ihr Euch anfangs im Diner wieder – doch diesmal sind die anderen Personen nur halb anwesend.



360 Eine Idee aus dem sechsten Kapitel kehrt zurück: Leuchtet Worte an und sie materialisieren sich zu echten Objekten.



"GUT"

Ulrich Steppberger

Ich habe mit mir gerungen, ob "Das Signal" nun 'gut' ist oder nur ein 'Geht so'-Gesicht verdient – letztlich wiegen die positiven Punkte doch etwas stärker. Allerdings solltet Ihr Euch im Klaren sein, dass hier Kämpfe im Vordergrund stehen. Die sind spannend und warten dank intelligenter Einbindung der anzuleuchtenden Worte mit einigen interessanten Situationen auf. Doch im Gegenzug kommen mir die ruhigeren Momente und die Story zu kurz. Die vorhandenen Geschichtsbruchstücke werfen mehr Fragen auf, als sie Antworten geben, ganz zu schweigen vom unbefriedigenden 'Fortsetzung folgt'-Ende. Die Qualität des Hauptspiels erreicht "Das Signal" nicht, es ist sein Geld aber dennoch wert.

ACHTUNG GEHEIMNISSE!
Erst spielen, dann lesen!

Dragon Quest IX: Hüter des Himmels

Zwei Himmelshüter auf dem Weg zur Hölle: Im Koop-Modus erkunden Ufftata und Fidirall Schimpfworterkennung, Grotten und Bosse.

Entwickler	Square Enix, Japan
Hersteller	Square Enix
System	DS
Preis	35 Euro
Hauptspiel	87% (Test in M! 08/10)

Eigentlich hatten wir auf so eine Gelegenheit gewartet, seit wir vor etwa 16 Jahren im Skilager gleichzeitig "Mystic Quest" auf unseren Game Boys durchgespielt haben. Gleichzeitig. Nicht gemeinsam, denn einen Mehrspieler-Modus vermissten mein alter Kumpel Martin und ich damals schmerzlich. Als wir dann vor einigen Wochen unser nächstes gemeinsames Zock-Projekt besprachen, schlug ich "Dragon Quest IX: Hüter des Himmels" vor. Nicht ohne Eigennutz, schließlich stand dafür noch mein Mehrspieler-Test an. Warum nicht Angenehmes mit Nützlichem verbinden und unsere Erfahrungen zur Grundlage einer RPG-Reportage machen?

Die Rollen sind schnell verteilt. Martins Charakter Ufftata wird den Mann fürs Grobe geben und möglichst schnell von der voreingestellten Barden-Berufung zum Krieger wechseln. Mein Fidirall soll Barde bleiben, lustig mit der Peitsche knallen und heilende Zaubersprüche säuseln. Der Plan dahinter: Martin spezialisiert sich auf seinen Schwertskill, der größtmögliche Zerstörungskraft bei Einzelgegnern garantiert. Ich kann mit meiner Peitsche ganze Gegnergruppen treffen, verursache dafür aber auch deutlich weniger Schaden.

Vor den gemeinsamen Grind haben die himmlischen Hüter aber die lokale Wi-Fi-Verbindung gesetzt und so spielen wir nach dem Intro erst einmal ein Stündchen nebeneinander her wie zu "Mystic Quest"-Zeiten. Dann endlich taucht in der Stinsbrucker Kneipe 'Zum Rasenden Recken' die geflügelte Pavo auf



Das Schwert-Symbol bedeutet, dass dieser Charakter einen Kampf bestreitet.

und verbindet unsere Partien (siehe großer Kasten). Dabei stellt sich die Frage, wer von uns beiden das Spiel hosten soll. Der Fortschritt der Story richtet sich nämlich nach dem Spielstand des Gastgebers. Martin besucht mich in meiner Welt und nimmt in Kauf, dass er sämtliche Storyquests noch einmal wird erledigen müssen, wenn er einmal alleine weiterspielen möchte. Kurz darauf



Kampagnen-Endboss Tyrantula verputzt ein trainierter Krieger zum Frühstück.

stehen sich unsere Avatare erstmals gegenüber. Eine Minute darauf wissen wir: "Dragon Quest IX" hat einen Schimpfwortfilter.

Vollpfosten & Fyggen

Noch ein paar Minuten später: Absichtlich falsch geschriebene Schimpfwörter können lustig sein. Doch wir sind nicht hier, um die Wi-Fi-Grußformel unserer Charaktere mit Verbalinjurien zu verschandeln. Nur so viel: 'Vollpfosten' und 'Fyggen' beanstandet der Filter nicht. Ein Schelm, wer bei Letzterem an etwas anderes als die in "Dragon Quest IX" ebenso bezeichneten Himmelsfrüchte denkt. Um diese diversen Endbossen abzuluchsen, brechen wir nun aus der Kneipe auf.

Nach ein paar eher gemütlichen Kellerwanderungen und Turmbesteigungen steht ein Besuch in der Allesneu-Abtei auf dem Programm. Hier finden wir nicht nur einen perversen Alten, der gerne auf Dienstmädchen umschulen möchte, sondern auch



Endlich Bewegung in der Spielwelt: Mit einem unberechenbaren Mitspieler wirken die Städte gleich viel lebendiger.


Tretet dem 'Hengst der Angst' nicht ohne mindestens zwei Heiler in der Party gegenüber. Das Biest tritt fies aus!

GROTTEN

Die Grotten-Dungeons stellen in erster Linie Herausforderungen für extrem erfahrene Himmelshüter dar, die durch die Story flutschen wie glühender Stahl durch ein Stück Butter. Der Zugang zu den Labyrinthen ist auf Schatzkarten verzeichnet, von denen einige schon früh im Spiel zu finden sind, z.B. als Belohnung der Quests 15, 58 und 62. Weitere Karten bekommt Ihr von anderen Mitspielern, wenn Ihr einen der Grotten-Bosse besiegt, oder vom König von Stinsbruck, nachdem Ihr die Kampagne durchgespielt habt.



Aktiviert eine Schatzkarte im Gegenstands-Menü, dann seht Ihr den Zugang am oberen Bildschirm.

IM GASTHAUS 'ZUM RASENDEN RECKEN'

Die Taverne von Stinsbruck stellt nicht nur den Dreh- und Angelpunkt des Mehrspieler-Modus dar. Auch das Alchemie-Menü, die Bank und die NPC-Rekrutierung wickelt Ihr in dieser gut besuchten Wirtschaft ab. Dabei müsst Ihr Euch bei einigen Funktionen etwas gedulden, denn manche Dienstleister tauchen erst auf, wenn Ihr bestimmte Punkte der Spielhandlung erreicht habt. So erscheint Leopott, der sprechende Alchemie-Kessel, erst, wenn Ihr Morag besiegt habt. Tinnef-Tina, die Besitzerin des Online-Shops, öffnet ihre Pforten erst, wenn Ihr Luciferus plattgemacht habt. Regelmäßiges Online-Gehen aktualisiert übrigens nicht nur das Angebot in Tinas Shop, sondern lässt auch illustre Gäste wie Alena aus "Dragon Quest IV: Die Chronik der Erkorenen" in die VIP-Suite des 'Recken' einziehen. Solche Spezialgäste haben auch gerne einmal ein spezielles Geschenk dabei. So leiht Euch Alena ihr gelbes Kleid, wenn Ihr sie besucht. Das königliche Kleidungsstück steht unserer Priesterin unten links doch sehr gut, oder?









Die Theke des 'Rasenden Recken' mit all ihren Möglichkeiten. Sprecht mit der blauhaarigen Hilda, um NPCs zu verwalten, mit der blonden Tina, um online einzukaufen, und mit der geflügelten Pavo, um durch ihr Weltentor eine andere Partie zu betreten.

Abt Lucius. Nachdem wir dessen fyggenverseuchter Monsterform Luciferus dank deutlich überlegener Erfahrungslevels die Hörner gestutzt haben, wechselt Martin bei Lucius seine Klasse auf Krieger. Als solcher muss er zwar auf Erfahrungslevel 1 beginnen, behält aber sein Bardenlevel und seine bislang investierten Skillpunkte. Da sowohl Barde als auch Krieger den Schwert-Skill im Programm haben, kann er sein Klingenmeister-Training zudem ohne Unterbrechung fortsetzen.

Lektionen in Demut

Ein paar Sessions später haben wir die folgenden zentralen Erkenntnisse gewonnen: Die Peitsche ist Schrott! Erstens gibt es in "Dragon Quest IX" viel zu wenige in Gruppen angreifende Monster, zweitens zieht Martin schadenstechnisch so deutlich an mir vorbei, dass mir meine Waffe bald so zerstörerisch erscheint wie eine reife Pflaume. Da kommt das Alchemierezept für eine mächtige Vipernpeitsche gerade recht. Als mir Martin die dafür benötigten Schlangenhäute geben will, reißt plötzlich die Wi-Fi-Verbindung ab. Weitere Erkenntnis: Martins Schlangenhäute, die sich nun in meinem Rucksack befinden, haben den Besitz von Ufftata nie verlassen, wurden also verdoppelt. Leider können wir diesen Glitch bei späteren, absichtlichen wie zufälligen Unterbrechungen der Wi-Fi-Verbindung nicht reproduzieren.

Durchaus wiederholbar erscheint uns dagegen eine Betätigung, die sich letztendlich als motivierendste Mehrspieler-Gaudi in "Dragon Quest IX" entpuppt: Schatzsuche! Das gemeinsame Durchzocken der Hauptstory befriedigt durch Martins eingangs erläuterte Gastsituation nur eingeschränkt und die Gegner der Story-Dungeons erweisen sich selbst für unsere Zweimann-Party (wir könnten zu viert spielen) als nicht sonderlich herausfordernd. Also versuchen wir uns zur Plot-Halbzeit unbedarft am ersten Grotten-Dungeon (siehe kleiner Kasten) und bezahlen unseren Übermut fast mit dem Bildschirmleben.

Während ich in einem anderen Teil der Spielwelt durch die Jagd auf Stahlstaffel-Monster versuche, endlich zu Martins Erfahrungslevel aufzuschließen, durchstöbert der bereits den unlängst entdeckten 'Tunnel des Grams'. Bereits die Standardgegner sind hier deutlich stärker als im Story-Modus. Der Dungeon-Boss 'Hengst der Angst' allerdings überrascht mit Zauberkunststücken, die Martins Lebenspunkte flott in den roten Bereich abschmelzen lassen. Ohne Heilzauber in der nächsten Runde ist es um ihn geschehen. Zwar könnte ich per 'Verstärkungs'-Menüpunkt in Martins Rundenkampf einsteigen, doch der Geistergaul wird todsicher vor mir am Zug sein. Ich teleportiere mich nach Stinsbruck und verstärke unsere Party um zwei NPC-Mitstreiter. Martin macht derweil – gar nichts! Dadurch geht sein rundenbasierter Kampf nicht weiter und der Hengst hängt fest, bis ich mit meiner Einsatztruppe in das Gefecht eingreifen kann. Selbst zu viert wird unser letztendlicher Sieg über das Teufelsross noch ein verdammt enges Höschen. Danach erkennen wir, dass wir gerade eine Grotte der ersten Stufe überstanden haben. 99 Stufen gibt es. Bis auf Weiteres werden wir uns wohl kein neues Zock-Projekt ausdenken. "Dragon Quest IX" hält vor. *mw*



Charaktere mit Filmstreifen über dem Kopf sehen gerade eine Cutscene.



Ufftata kommentiert per Wi-Fi-Gruß den Tod der niedlichen Marionette.

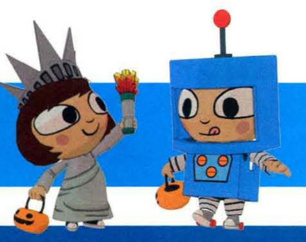


Leert ein Kumpel eine blaue Kiste, füllt sie sich für Euch sofort wieder.



"Tschüss Martin, bis zum nächsten Mal." Kommuniziert wird per Gesten.

ONLINE



Platformance: Castle Pain



360 Ein kleiner Pixelritter hat es nicht leicht: Auf dem Weg zur Prinzessin warten zahllose Fallen, aber auch jede Menge hilfreicher Rücksetzpunkte.



Wem "Castlevania: Harmony of Despair" (Test auf Seite 83) zu teuer oder Mehrspieler-lastig ist, der findet in "Platformance" eine günstige und spaßige Alternative: Wie beim Konami-Produkt ist es Eure Aufgabe, einen Pixelhelden durch gewaltiges Retroareal zu steuern. Am Ende wartet allerdings 'nur' eine Prinzessin, einen Endboss gibt es ebenso wenig wie normale Gegner – entsprechend lässt Euer Held seine Waffen stecken. Stattdessen ist die Umgebung Euer Feind, zahlreiche Fallen wollen allein durch akrobatische Hüpfer überwunden werden. Häufige Tode sind an der Tagesordnung, bis Ihr die Route kennt; viele Rücksetzpunkte verhindern jedoch Frust. Lange braucht Ihr für das Abenteuer nicht, Könner haben nach zehn Minuten das Ziel erreicht – dann bleibt nur die Rekordjagd oder höhere Schwierigkeitsstufen. Als Häppchenspaß ist "Platformance" deshalb genau das Richtige. *us*

Entwickler	Magiko Gaming, USA	7 Spielspaß
Preis	1 Euro	

Double Fine schlägt wieder zu

SPIELE • Nachdem sich "Monkey Island"- und "Grim Fandango"-Legende Tim Schafer fast eine Dekade lange mit nur zwei großen und zeitraubenden Projekten ("Brütal Legend" und "Psychonauts") beschäftigt hat, ruft er für sein Entwicklungsstudio nun eine neue Strategie aus. Jetzt sind kleinere Spiele an der Reihe, die online veröffentlicht werden. An gleich vier Titeln wird derzeit gewerkelt: Der erste nennt sich "Costume Quest". Es entsteht unter der Führung von Tasha Harris (Schafer ist nur als Berater beteiligt) und soll noch im Herbst für PS3 und Xbox 360 erscheinen, als Publisher fungiert THQ.

Ihr schlüpft in die Rolle von Kindern, die an Halloween auf 'Süßes oder Saures'-Tour gehen und dabei ihre Stadt vor Monstern verteidigen müssen. Das knuffige Design erinnert an "Fairytale Fights" (nur nicht so brutal), die Rollenspiel-Kämpfe an "Penny Arcade Adventures" – hoffentlich funktioniert die Mischung! *us*



360 Kämpfe mit den Kostüm-Avataren finden in klassischer RPG-Perspektive statt.

Game Boy trifft Xbox 360

SPIELE • Inzwischen bevölkern weit über 1.000 Spiele die Indie-Games-Rubrik im Online-Angebot der Xbox 360, und immer noch gehören die beiden Ishisoft-Retrohüpfer "Johnny Platform's Biscuit Romp" und "Johnny Platform Saves Christmas" zu den besten Vertretern. Deshalb lohnt sich immer ein Blick auf ein neues Projekt des Ein-Mann-Entwicklers: "Treasure Treasure" ist die Umsetzung eines PC-Knobelhüpfers, in dem zwei Spieler gemeinsam ein großes Schloss erforschen und nach Schätzen absuchen. Das Besondere daran: der Grafikstil, der konsequent den Look eines Ur-Game-Boy-Bildschirms nachahmt. Auf der Xbox 360 sieht das dank HD besonders kultig aus, zumal hier auch ohne Splitscreen gespielt werden kann – außerdem werden noch geheime Erweiterungen versprochen. *us*



360 "Treasure Treasure" wird auf der HD-Konsole seinen Game-Boy-Look behalten – selbst Details wie das Einschaltlämpchen fehlen nicht.

Angry Birds flattern auf Konsolen

SPIELE • iPhone- und iPod-touch-Besitzer sind dem Charme der grimmigen Flattermänner schon lange erlegen, "Angry Birds" hält sich seit vielen Monaten in den oberen Regionen der iTunes-Verkaufscharts. Das Spielkonzept ist ebenso einfach wie fesselnd: Per Katapult schleudert Ihr Vögel auf von Schweinen errichtete Bauwerke. Das Ziel: Zertrümmert die Festungen des Sauhaufens. Die Aufgaben werden stetig komplexer, doch dank verschiedener Flattermann-Fertigkeiten seid Ihr dafür gerüstet.

Zukünftig sollen auch andere Zocker in den Genuss des tierischen Duells kommen: Entwickler Chillingo verriet dem britischen Klatschblatt "The Sun", dass derzeit an "Angry Birds"-Umsetzungen für PS3, PSP und DS gearbeitet wird – Xbox-Spieler schauen in die Röhre. Diese Konsolen-Konstellation legt den Schluss nahe, dass die Sony-Varianten im "minis"-Sortiment verfügbar sein werden. Ein Termin steht noch nicht fest. *us*



ONLINE-TICKER »

+++ Korbstopfer: Jetzt also doch – "NBA Jam" kommt in leicht abgespeckter Form auch für PS3 und Xbox 360. Allerdings (vorerst?) nur als Download-Beigabe zum Vollpreis-Sportspiel "NBA Elite 11". +++ Und tschüss: Die auf einer Zeichentrick-Parodie beruhende Heavy-Metal-Prügelei "Metalocalypse: The Deathgame" wurde von Konami eingestampft. +++



Lara Croft and the Guardian of Light

360 PS3 Action-Adventure 



360 Gefährlicher als die zahlreichen Feinde, die Euren Weg kreuzen, ist immer noch die Umgebung: Hier müsst Ihr Feuerströmen ausweichen und präzise springen.



360 Alte Bekannte: Auch diesmal legt sich unsere liebe Lara mit einem T-Rex an.



360 Vorsicht, Falle! Einige Gegner explodieren nach ihrem Tod und werden zu Feuer- oder Magieprojektilen.

Der Name (erstmals ohne "Tomb Raider") ist Programm – Lara Crofts neues Abenteuer unterscheidet sich deutlich von den alten Ausflügen: Diesmal schaut Ihr Lara nicht über die Schulter, sondern betrachtet das Geschehen aus einer weit entfernten, isometrischen Perspektive. Dadurch seht Ihr mehr von den grafisch sehr ansehnlichen und vielfältigen Szenarien wie Dschungel oder Tempelanlagen, nur die Heldin ist ziemlich winzig. Zudem wurde der Anteil der sonst üblichen Kletter- und Sprungpassagen reduziert, während Rätselaufgaben und vor allem Actioneinlagen vermehrt auf dem Programm stehen.

Letztere unterscheiden sich stark von der klassichen "Tomb Raider"-Serie, wo Feuergefechte eher lästiges Anhängsel waren: Jetzt ballert Lara nach bester "Robotron"-Manier in 360 Grad um sich, wenn Riesenspinnen, Zombies und andere feindselige Gestalten auf sie losstürmen – das mag auf den ersten Blick befremdlich wirken, funktioniert aber tadellos und macht Laune. Mindestens ebenso wichtig sind die verzwickten Knobeleinlagen, mit denen Ihr Miss Croft den Weg freiräumt. Hin und wieder sind geschickte Sprünge gefragt, meist zählt aber Gehirnschmalz. So müsst Ihr mal große Steinkugeln auf Schalter rollen, Druckfelder in der richtigen Reihenfolge betätigen oder Hebel manipulieren. Oftmals unverzichtbar sind dabei Laras Hilfsmittel, z.B. altbewährtes Greifhakenseil und neue Sprengsätze; Letztere deponiert die Archäologin auf dem Boden und zündet sie per Fernsteuerung.



360 Ziehen Lara und Totec gemeinsam los, ist Teamwork angesagt: Abgründe überwindet der Krieger, indem er auf dem gespannten Seil der Forscherin balanciert.

Die 14 Levels mitsamt einigen Bosskämpfen lassen über die etwa sechs Stunden Spielzeit keine Langeweile aufkommen. Versteckte Totenschädel und teils knifflige Nebenaufgaben, deren Erfüllung Euch mit neuen Waffen und fähigkeitsverbesserenden Objekten belohnt, motivieren ebenso wie der ausgefeilte Koop-Modus, bei dem Krieger Totec Lara zur Seite steht.

Obwohl die gleichen Abschnitte auf das Duo warten, wurden viele Aufgaben so intelligent umgestaltet, dass sie auch dann frisch wirken, wenn Ihr den Solo-Einsatz schon gemeistert habt. Weil nicht alle Hilfsmittel und Fähigkeiten auf einer Person vereint sind, müsst Ihr Euch unterstützen. So hebt z.B. Totec Lara mit seinem Schild nach oben, damit sie höhere Absätze erklimmen kann. Die Forscherin wiederum verankert ihr Seil, so dass der Krieger im Balanaceakt Abgründe überwindet – selten vorher hat Teamwork so gut funktioniert. Xbox-360-Abenteuer können das vorerst nur gemeinsam vor der heimischen Glotze erleben: Der Online-Modus wird Ende September nachgereicht, wenn auch die PS3-Fassung erhältlich ist. Fest steht: Lara Croft kann auch ohne "Tomb Raider"-Korsett vorzüglich unterhalten, der Abstecher mit dem "Guardian of Light" lässt ihren Stern hell erstrahlen. *us*

SPIELSPASS 9

Entwickler	Crystal Dyn., USA
Hersteller	Square Enix
Preis	15 Euro

Shank

  Action



PS3 Coole Sau: Euer Held grinst diabolisch, wenn er die Uzi kreisen lässt.



PS3 Dieses Boss-Duo schockt Koop-Prügler mit plötzlichem Schwierigkeitsanstieg.

Thematisch eine Mischung aus El Mariachi und John Rambo, spielerisch eine Melange aus "Final Fight" und "Metal Slug", grafisch eine Kreuzung von Comic- und Cel-Shading-Look – was sich wie ein Spiel gewordener Traum anhört, hat seine Schattenseiten. Doch beginnen wir von vorn: Was ist "Shank"? Ihr scheucht einen prügelnden, schlitzenden und schießenden Wüterich durch eine zweidimensionale Bilderbuchlandschaft. Bereits mit dem Intro hat Euch die Optik in ihren Bann gezogen – trotz der anfangs eintönigen Farbpalette ist die Grafik der größte Pluspunkt von "Shank". Knapp dahinter folgt das schnelle Kampfsystem: Mit einfach auszuführenden Knopfstafetten lasst Ihr lässig aussehende Kombos aus Messerstichen, Kettensägenhieben, Machetenhackern, Pistolensalven und Shotgunschüssen vom Stapel, die jedem Actionhelden zur Ehre gereichen. Leider macht Euch das hektische Spieldesign regelmäßig einen Strich durch die Rechnung, denn ständig nehmen Euch kleine Standardgegner in die Zange oder rennen Euch dicke Brocken über den Haufen – unangenehme Erinnerungen an die ins Bild sprintenden dicken Glatzköpfe aus "Final Fight" werden wach. Auch die Bossfights pendeln zwischen Spannung und Ärger: Mal erfordern die Schufte clevere Tricks und schnelle Reaktionen, mal langweilen sie mit zu offensichtlichen Schwachstellen oder nerven wegen zu vieler Helfershelfer.

"Shank" ist zwar grob inszeniert, verzichtet aber bewusst auf Splattereffekte wie platzende Köpfe oder aufgeschlitzte Bäuche – ob Euch das fehlt, müsst Ihr selbst entscheiden. Ein Pluspunkt ist die (nur lokal spielbare) Koop-Kampagne, welche die Vorgeschichte zur etwa dreistündigen Hauptstory erzählt: Zu zweit könnt Ihr Feinde von vorn und hinten besser in Schach halten. *ms*

SPIELSPASS

Entwickler	**Klei Entert., USA**	**7**
Hersteller	**Electronic Arts**	
Preis	**15 Euro**	

Dive: The Medes Islands Secret

 Action-Adventure 

Wer gerne im kühlen Nass plantscht, kommt an Wii nicht vorbei: Als Vollpreis-Tauchtouren schickte Nintendo zwei "Endless Ocean"-Episoden an den Start, dazu gesellt sich nun der WiiWare-Titel "Dive". Das im Untertitel angesprochene "Medes Islands Secret" könnt Ihr dabei getrost ignorieren: Die Story wird lediglich über Textseiten erzählt und plätschert vor sich hin – geht Ihr aber unter Wasser, entpuppt sich "Dive" als reizvolles Erkundungsabenteuer. Als wackerer Taucher paddelt Ihr in zehn Umgebungen durch feuchte Szenarien und Höhlensysteme, immer auf der Suche nach großen Schätzen. Bereits erforschte Bereiche werden fein säuberlich auf einer Karte verzeichnet, nebenbei sammelt Ihr Lufttanks und Munition für Eure Mini-Harpune. Außerdem stöbert Ihr laufend kleine Wertgegenstände auf, mit denen Ihr an Bord Eure Ausrüstung verbessert: Wer nämlich in tiefere Ozeanschichten vordringen will, braucht eine größere Sauerstoffflasche und kräftigere Taucheranzüge. Grafisch sieht die Unterwasserwelt schick aus, die verwinkelten Höhlensysteme wecken den Forscherinstinkt und sowohl Pflanzen als auch Tiere bewegen sich geschmeidig. Vielen davon solltet Ihr ausweichen, denn selbst bei friedlicheren Zeitgenossen sorgt Kontakt für Energieverlust. Aus unerfindlichen Gründen lassen die Entwickler eine direkte Kontrolle über Euren Abenteurer nicht zu: Stattdessen gebt Ihr die Richtung per Remote-Pointer vor und lasst ihn auf Tastendruck paddeln und schießen. Das funktioniert präzise genug, solange Ihr behutsam vorgeht. Doch spätestens wenn ein Quallenschwarm angreift, wird es hektisch und endet mitunter tödlich. Spärliche Checkpoints sorgen dann für Frust. Hier steht eher Spannung statt Entspannung im Vordergrund. *us*



Wii Je tiefer Ihr taucht, desto dunkler wird die Umgebung (Taschenlampe nicht vergessen!) und umso gefährlich agiert die Unterwasser-Tierwelt. Größere Quallenschwärme zehren stark an Eurem Sauerstoffvorrat.

SPIELSPASS

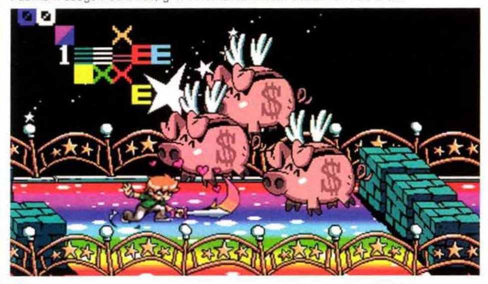
Entwickler	**Cosmonaut G., USA**	**7**
Hersteller	**Cosmonaut Games**	
Preis	**10 Euro**	

Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt

PS3 360 Action 



360 Sprites, wohin das Auge blickt: Nachdem die Band "Crash and the Boys" das Publikum ausgeknockt hat, greift Ramonas erster böser Ex-Freund an.



360 Scheinbare Fehler im Code, fliegende Sparschweine und große Mario-Blöcke: Die Subraum-Passagen sind wunderbar psychedelisch.

DER COMIC

Scott Pilgrim ist für langjährige Spielefans Pflichtlektüre. Autor und Zeichner Bryan Lee O'Malley vermischt Coming-of-Age-Elemente, Romantik und dynamische Actionsequenzen nach 8-Bit-Logik und trifft damit den Nerv all derer, die ihre Jugend mit NES und Mega Drive verbracht haben. Während in den USA Edgar Wrights ("Shaun of the Dead") Verfilmung mit Michael Cera und Mary Elizabeth Winstead bereits läuft, müssen die deutschen Fans bis 2011 warten. Zumindest wurden bisher zwei der sechs Comic-Bände von Panini übersetzt.



DER SOUND

"Scott Pilgrim" sieht nicht nur unverschämt gut aus, auch akustisch hat das Spiel was auf dem Kasten und muss sich vor der Vollpreis-Konkurrenz nicht verstecken. Für den Soundtrack sorgt die New Yorker Chiptune-Band Anamanaguchi: Die nutzen gehackte NES und Game-Boy-Konsolen als Synthesizer und langen dazu selbst kräftig in die Saiten ihrer E-Gitarren. Das erzeugt einen ebenso satten wie kultigen Sound und begeisterte Fans auf US-Spiele-Messen wie der PAX. Ein Besuch auf der Band-Webseite www.anamanaguchi.com lohnt sich.



Bryan Lee O'Malleys sechsbändige Comic-Reihe "Scott Pilgrim" genießt unter Eingeweihten schon seit längerer Zeit Kultstatus: Titelheld Scott verliebt sich in die geheimnisvolle Ramona Flowers, doch bevor sich die Beiden dem Liebesglück hingeben können, muss er ihre sieben bösen Ex-Freunde besiegen – wenn das mal nicht die perfekte Vorlage für ein Videospiel abgibt!

In klassischer Sidescroll-Prügler-Manier kloppt Ihr Euch durch lange 2D-Levels. Als Scott, Kim Pine, Steven Stills oder Ramona Flowers setzt Ihr den Gegnerhorden mit schnellen oder harten Manövern zu, nutzt allerlei Gegenstände und ruft in brenzligen Situationen Unterstützung herbei. Besiegte Gegner hinterlassen Münzen, die Ihr in zahlreichen Geschäften in Nahrung oder andere Items investiert. Diese Extras stellen nicht nur ein Stück Lebensenergie wieder her, sie verbessern auch permanent Eure Charakterwerte: Ein schlaues Buch über die Kampfkunst sorgt etwa für härtere Schläge. Kenner erinnert dies frappierend an Tecmos "River City Ransom" (hierzulande bekannt als "Street Gangs"). Und tatsächlich: Bereits der Comic war von diesem 8-Bit-Kultspiel inspiriert.

"Scott Pilgrim" begeistert durch seine fantastische Aufmachung: Das Spiel ist bewusst in der niedrigen Auflösung älterer Arcade-Klopper gehalten, wartet aber gleichzeitig mit knallbunten, detaillierten und superflüssig animierten Sprites von Pixelkünstler Paul Robertson auf. An Details wurde nicht gespart: Während die Gegner genretypisch direkt aus den Klontanks zu kommen scheinen, sind die Hintergründe ebenso abwechslungsreich wie detailverliebt. Eifrige Comicleser finden an allen Ecken und Enden clevere Anspielungen auf das gezeichnete Vorbild.

Schade, dass Ubisoft bei einem Spiel mit solch ausgeprägtem Mehrspieler-Fokus auf einen Online-Modus verzichtet. Klar, ein klassischer Brawler macht mit drei Mitstreitern auf der Couch mehr Spaß als übers Internet, doch die Schwierigkeit ist im Solo-Modus enorm hoch: Die Gegner agieren überaus aggressiv, kreisen Euch gerne ein oder bewerfen Euch aus sicherer Entfernung, während ihre Kumpels Euch im Nahkampf aufmischen. In späteren Stages kommen Solisten nur mit ausführlichem Werte-Grinding voran.

Wer auf HD-Polygone und andere Annehmlichkeiten moderner Spielekost partout nicht verzichten kann, hält von "Scott Pilgrim" lieber Abstand. Alle anderen laden sich zumindest die Demo, denn die Pixelpracht und den rockenden Chiptune-Soundtrack muss man erlebt haben. Mögt Ihr Straßenklopper der alten Schule und die gezeichnete Vorlage, werdet Ihr "Scott Pilgrim" ohnehin vergöttern – konsequenter und liebevoller hätte man diesen Comic nicht umsetzen können. *tn*



360 Gemeinsam prügelt es sich noch besser: Scott und Kim bekommen es mit feindlichen Ninjas zu tun. Gefallene Gegner könnt Ihr aufheben und auf ihre Kumpane schleudern.

SPIELSPASS

Entwickler	**Ubisoft, Kanada**	**7**
Hersteller	**Ubisoft**	
Preis	**10 Euro**	

Hydro Thunder Hurricane

360 Rennspiel 



360 Die Gegner verhalten sich stets fair und sind eher bewegliche Hindernisse als echte Konkurrenten, in höheren Schwierigkeitsstufen aber nichtsdestoweniger flott.



360 Die Cockpit-Perspektive ist bei den wilderen Kursen nicht immer übersichtlich. Beim Slalomrennen auf den künstlichen Parcours in Japan funktioniert sie prima.

Das Ur-"Hydro Thunder" sorgt bei ehemaligen Dreamcast-Besitzern gerne für verklärte Blicke, denn anno 1999 sah die Spielhallen-Umsetzung auf der Sega-Konsole um Welten besser aus als auf den Rivalen PSone und N64. Über zehn Jahre später sind die Rechte am Arcade-Rennbootraser bei Warner gelandet, mit "Hurricane" ist nun eine Neuauflage via Xbox Live Arcade am Start. Dabei bleibt das Grundkonzept weitgehend intakt: Wie damals wählt Ihr aus einer Handvoll Boote Euren Liebling und saust mit ihm übers Nass in ausgefallenen Umgebungen. Mal geht es durch Canyons und Dschungel, später reitet Ihr auf den Wellen eines künstlichen Kurses, durch Abwasserkanäle und sogar die Area 51. Allen gemein sind ordentlich in Szene gesetzte Umgebungen, die mitunter blass wirken, was Abzweigungen teils schwer erkennbar macht. Für Action sorgen Rampen, waghalsige Sprünge über Klippen und Wasserfälle sowie Turbo-Einsatz: Sammelt Ihr Kanister, gibt Euer Boot auf Knopfdruck zeitweilig mehr Gas. Neben Rennen, bei denen Ihr auf Platz 16 startet, gibt es Wettbewerbe gegen die Uhr, bei denen Ihr entweder Ringe durchfahrt oder explosiven Fässern ausweicht. Die Wellen- und Fahrphysik legen nicht allzu viel Wert auf Realismus, hier ist pures Arcade-Racing angesagt.

Dank acht Strecken, eines motivierenden Freischaltsystems und Mehrspieler-Modi (bis zu vier am guten alten Splitscreen oder acht online) taugt "Hydro Thunder Hurricane" prima als Tempobolzerei zwischendurch. Kleinere Mängel wie die manchmal merkwürdige Kollisionsabfrage und das gemächliche Tempo der Anfänger-Boote fallen zum Glück wenig ins Gewicht. *us*

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Vector Unit, USA**
Hersteller	**Warner Int.**
Preis	**15 Euro**

Monday Night Combat

 Action 

In der futuristischen TV-Gameshow "Monday Night Combat" müssen die Teilnehmer eine gewaltige Geldkugel in der Mitte einer Arena vor Wellen diverser KI-Roboter schützen: Die stürmen aus verschiedenen Toren und laufen schnurstracks auf die Kugel zu, um sie zu demontieren.

Im Modus 'Blitz' stellen sich ihnen bis zu vier Spieler gemeinsam in den Weg: Ihr müsst die Robos mit zwei Waffen außer Gefecht setzen und nach ihrem Ableben Münzen und Kanister aufsammeln. Mit den Münzen errichtet Ihr wie in Tower-Defense-Spielen an strategisch wichtigen Stellen Abwehrtürme (z.B. Eiskanone und MG) und aktiviert diverse Bonusfelder wie Jump-Pads – so werden die Spieler selbst mit riesigen Mechs und ganzen Heerscharen an Robo-Stürmern fertig! Außerdem besitzen die sechs Figurtypen (wie z.B. Sniper und MG-Schütze) jeweils vier individuelle Talente, die sich mit Moneten während des Spiels ausbauen lassen: Ihr nutzt Hoverpack, Nahkampf- und Dash-Attacke, aber auch Erdbebenstampfer und Sprengfallen. Die Energie aus den Kanistern spart aber für den Overdrive, der Euren Helden für einige Augenblicke nahezu unbesiegbar macht. Alternativ spielt Ihr den 'Crossfire'-Modus, in dem bis zu zwölf Spieler in zwei Teams konkurrieren: Es gilt, einerseits den eigenen Geldball zu schützen, aber auch Angriffe auf die feindliche Kugel zu starten. Dank der vielen Robo-Typen bietet der turbulente Mix aus Team-Action und Strategie jede Menge spielerische Abwechslung, zumal Ihr mit den Abwehrtürmen vielfältig experimentieren könnt. Leider gibt es nur vier Arenatypen und manche Gegnerwellen bringen die Xbox 360 ins Stottern: Da bremst die Bildrate schon mal heftig herunter – und das genau dann, wenn es brenzlig wird! *oe*



360 In den mehrstöckigen Arenen stürzt Ihr Euch stets ins Getümmel, um Münzen und Kanister für die Upgrades zu sammeln: Nur so könnt Ihr Türme errichten und ausbauen, die für höhere Levels unverzichtbar sind.

SPIELSPASS 7

Entwickler	**Uber Entertainm., USA**
Hersteller	**Uber Entertainment**
Preis	**15 Euro**

Castlevania: Harmony of Despair

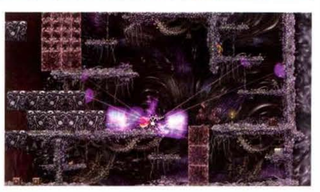
360 Action 



360 Wirklich spielbar ist die weiteste Zoomstufe nicht – aber sehr hilfreich, wenn Ihr den Überblick verloren habt oder schauen wollt, wo Eure Teamkollegen stecken.



360 Die mittlere Zoomstufe eignet sich weniger für Kämpfe, ist aber praktisch zur Orientierung.



360 Level 3 ist ein Albtraum aus Knochen – mit einem der größten Bosse, die Ihr je in 2D gesehen habt.

Konservative "Castlevania"-Fans müssen jetzt stark sein: Die neue Download-Episode ist nicht der von vielen erhoffte "Symphony of the Night"-Nachfolger in schmucker 1080p-Auflösung. Koji Igarashi und sein Team haben stattdessen Frankenstein gespielt und aus zahllosen Teilen und Versatzstücken früherer Episoden ein Multiplayer-Monster gemetzgert. Bevor aber "Sakrileg!"-Rufe laut werden: Wer sich auf das neue Konzept einlässt, wird schnell feststellen, dass dieses seltsame Mehrspieler-Flickwerk eine Menge Spaß macht.

Mit einer von fünf Figuren wagt Ihr Euch in die gigantischen Levels, zur Wahl stehen Altstar Alucard, Soma Cruz aus "Dawn of Sorrow", Jonathan und Charlotte aus "Portrait of Ruin" sowie Shanoa aus "Order of Ecclesia". Ist die Kamera nahe dran, erinnert die Ansicht an "Symphony of the Night". Ihr könnt jedoch weiter und weiter wegzoomen, bis Ihr schließlich das komplette Level im Blick habt. Dann sieht es aus wie in einem Ameisenhaufen mit lauter Sprites, ein Traum für Bitmap-Fans: Stellt Euch vor, man hätte 30 DS-Bildschirme an- und übereinandermontiert... Spätestens wenn



360 Shanoa stellt sich den Pflanzenmonstern: Ihrer Feuermagie haben die leicht entzündlichen Widersacher nichts entgegenzusetzen.

sich der XXXL-Boss des dritten Levels zu seiner ganzen Größe aufrichtet, werden auch Pixel-Verächter anerkennend nicken.

Wer die meist eher einfachen 'Metroidvania'-Spiele gewohnt ist, wird hier schwer schlucken: Das Auflevel-System wurde entfernt, Ihr verbessert Euch nur über die Ausrüstung und stärkt Spezialattacken durch wiederholte Benutzung. In den ersten Durchgängen ziehen Euch spätestens die knackigen Bosse die Hammelbeine lang – zum Glück behaltet Ihr auch nach einem Game Over alle gefundene Objekte. Für Solisten bleiben große Teile der Levels unzugänglich, nur durch Kooperation öffnet Ihr bestimmte Türen oder setzt Aufzüge in Gang. Seid Ihr aber im Team unterwegs, steigt der Spielspaß beträchtlich: Ihr kommt schneller voran, geöffnete Truhen geben jedem Mitspieler ein nützliches Goodie und mit sechs Spielern werdet Ihr auch der teilweise knallharten Bosse recht gut Herr.

So hat das neue "Castlevania" trotz bekannter Grafiksets und klassischer 2D-Spielbarkeit mehr mit Titeln wie "Diablo" als mit den eigenen Vorgängern gemeinsam. Wieder und wieder eilt Ihr mit Gleichgesinnten durch die Levels, stets in der Hoffnung auf ein etwas besseres Stück Ausrüstung. Während dies (nicht zuletzt durch die Knauserigkeit des Spiels mit wirklich guten neuen Items) im Solo-Modus schnell langweilt, motivieren die Mehrspieler-Durchgänge immer wieder zu neuen Anläufen. So bezieht sich unsere Wertung in erster Linie auf den zentralen Multiplayer-Modus. Reine Solisten werden auf Dauer kaum glücklich, aber die haben ja immer noch die sieben enorm spaßigen 'Metroidvanias' auf PSone, GBA und DS. *tn*

SPIELSPASS

Entwickler	**Konami, Japan**	**7**
Hersteller	**Konami**	
Preis	**15 Euro**	

Gundemonium Collection

PS3 Shoot'em-Up 

"Wir haben herausgefunden, wo sich die meisten Basen der Verräter befinden!" – "Okay. Macht Euch bereit! Schaltet sie alle aus!" Dieses Zitat aus einer Zwischensequenz von "Hitogata Happa" erklärt Eure Mission und verrät den Schlüssel für vordere Plätze in der Online-Rangliste: keine Gegner entkommen lassen! Das knifflige 2D-Ballerspiel ist Teil der "Gundemonium Collection". Zusammen mit seinen horizontal spielbaren Geschwistern "Gundemonium Recollection" und "GundeadliGne". Doch besonders "Hitogata Happa" steckt voller Überraschungen: Selbstmord als Spielprinzip etwa. Um eine Bombe zu zünden, müsst Ihr direkt in die Gegner steuern, sobald Eure Flussleiste voll ist. Anders bekommt Ihr vor allem die hartnäckigen Endbosse unter Zeitdruck kaum klein. Gegner sind außerdem mit einem Kreis markiert. Haltet Ihr Euch darin auf, bremst das alle Kugeln innerhalb dieser Kontrollzone – ein Vorteil, der über Leben und Tod Eurer Spielfigur entscheidet. Denn nur selten offenbart der Kugelteppich große Maschen. Doch wer fleißig grüne Edelsteine sammelt, darf sich zwischen den Levels dutzendweise mit neuen Leben beziehungsweise Spielfiguren eindecken. Jede bestückt übrigens mit extrem unterschiedlichen Waffensystemen. Die beiden "Gun"-Spiele zeigen sich etwas konventioneller, sind aber ebenfalls mit einer Armada Spielmechanik-Kleinkram gepflastert. Diverse Bildschirmanzeigen im Auge zu behalten und dabei alle Joypad-Knöpfe richtig zu bedienen, dürfte in der Hektik manchen überfordern. Werft in jedem Fall vor dem ersten Spiel einen Blick auf die Tastenbelegung: Die Standard-Auswahl ist nicht ideal. Auch bei der Gesamtpräsentation wartet kein Kassenschlager-Niveau: Alle drei Ballerspiele sind im PC-Original sogenannte "Doujin"-Shooter. Also Indie-Spiele aus Japan, die eine verschworene Gemeinde eifriger Programmierer meist in Eigenregie und kleiner Auflage anbietet. Dass die drei bereits etwas älteren Geheimtipps von Entwickler Platine Dispositif überhaupt im PlayStation Network erschienen sind, ist ein Wunder. *jo*



PS3 "GundeadliGne" heißt eines der beiden horizontalen Ballerspiele in der Sammlung, das Euch in ein feindliches Kugelmeer befördert. Eure Spielfigur schießt auf Knopfdruck sogar nach links.



PS3 "Hitogata Happa": Der dicke, aber schwache Suchlaser von Earl erinnert an "Raiden".



PS3 Weitergabe erwünscht: Replay-Videos ladet Ihr bei YouTube hoch.

SPIELSPASS 7

Entwickler	Platine Disp., JAP
Hersteller	Rockin' Android
Preis	13 Euro

Sandy Beach

 Wii Strategie 

Mit "Sandy Beach" kommt ein Nachzügler nach Europa, in den USA werden schon seit Anfang letzten Jahres virtuelle Sandburgen gebaut. Zwei Modi erwarten Euch: Erstellt in einem abgesteckten Stück in aller Ruhe das Strand-Bauwerk Eurer Träume – häuft alleine oder zu zweit Sand an und zieht Mauer um Mauer hoch. Im zweiten Modus greift eine Armee von Krabben an: Wehrt die Krustentiere mit taktisch klug platzierten Kanonen ab und verpasst ihnen per Remote eine Abreibung, das erinnert etwas an den Arcade-Klassiker "Rampart". Leider motivieren beide Varianten nicht allzu lange, da habt Ihr an einem echten Strand mehr Spaß. *tn*



Wii Grafisch ist der Krabben- und Sandmix trist.

SPIELSPASS 5

Entwickler	Frozen Codeb., USA
Hersteller	Konami
Preis	5 Euro

Link 'n' Launch

 DSi Denken 



Um eine Energiequelle mit den Tankstutzen Eurer Rakete zu verbinden, reiht Ihr Platten mit Leiterbahnen aneinander. Allerdings lassen sich diese nur an Kanten und Eckpunkten drehen bzw. kippen, weshalb sich die Ausrichtung stets ändert. Dank guter Erklärung ist das originelle Knobelkonzept schnell verstanden; 100 Rätsel, 10 Zeitdruck-Missionen und einige Sonderfelder sorgen für Motivation. *us*



DSi Drehen, kippen, wenden: Richtet die Leiterbahnen korrekt aus.

SPIELSPASS 7

Entwickler	Intelligent S., Japan
Hersteller	Nintendo
Preis	5 Euro

Pop Island: Paperfield

DSi **Action** 



DSi Sinnvolle Aufteilung: oben Action, unten Übersicht.

In puncto Preis/Leistung ist "Paperfield" kaum zu schlagen. Das Add-On zum im März erschienenen "Pop Island" läuft problemlos auch ohne das Hauptspiel und bietet neue Inseln, auf denen die chaotische Action stattfindet – wer beides hat, freut sich aber über weitere Bonus-Karten.

Wählt eines der Gefährte oder knuffigen Tiere aus und nehmt an einem furiosen 'Capture the Flag'-Turnier teil. Ihr wetzt über die schön designten Umgebungen, schnappt Euch Flaggen und schafft sie sicher in Eure Basis. Mit kleinen Feuerwerkskörpern haltet Ihr Gegner auf und luchst ihnen die Flagge ab. Je nach gewählter Figur seid Ihr im Wasser, zu Lande oder in der Luft unterwegs. Alleine macht "Pop Island: Paperfield" dank sauberer Steuerung per Pad oder Stylus und ebenso flüssiger wie bunter Grafik bereits eine Menge Spaß, richtig gut ist es im Mehrspieler-Modus. Per 'Download-Play' können bis zu acht Spieler am herrlich chaotischen Vergnügen teilnehmen, selbst die DS-Modelle vor dem DSi werden hier unterstützt. So bekommt Ihr für gerade einmal zwei Euro eine wahrhaft krachige Multiplayer-Gaudi. *tn*



DSi "Pop Island" macht Laune – dank bunter Farben und flotter Bewegungen.



Neue Download-Spiele

PlayStation 3

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Earthworm Jim HD	Gameloft	SNES	Wie damals: Der Erdwurm hüpft durch witzige, aber teils unfaire Welten – inklusive neuer Mehrspieler-Level.	10 €	6
Gundemonium Collection	Rockin' Android	–	Drei schräge Bullet-Hell-Shooter in einem – auch einzeln für je fünf Euro zu haben (Test auf Seite 84).	13 €	7
Premier Manager	Urbanscan	–	Auf Zugänglichkeit getrimmte Manager-Simulation, die aber sehr nüchtern und uninspiriert geriet.	18 €	5
Rayman 2 *	Ubisoft	PSone	Trotz deutlicher Altersspuren ein immer noch charmantes 3D-Jump'n'Run (Test in MAN!AC 09/00).	5 €	7
Pong *	Atari	PSone	Überraschend einfallsreiche Neuinterpretation des Arcade-Urgesteins (Test in MAN!AC 11/99).	5 €	6
Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt	Ubisoft	–	Sidescroller-Beat'em-Up mit grandioser Aufmachung, für Solisten aber schnell frustig (Test auf Seite 81).	10 €	7
Tekken 2 *	Namco-Bandai	PSone	Der Durchbruch für Namcos Beat'em-Up-Serie – heute aber nur historisch wertvoll (Test in MAN!AC 10/96).	5 €	6

Xbox 360

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Castlevania: Harmony of Despair	Konami	–	Konsequent auf Mehrspieler-Ausflüge abgestimmtes, eigenwilliges Pixel-Abenteuer (Test auf Seite 83).	15 €	7
Hydro Thunder Hurricane	Warner	–	Schnörkellose, flotte wie unterhaltsame Arcade-Raserei auf Wildwasser-Kursen (Test auf Seite 82).	15 €	7
Limbo	Playdead	–	Kurzes, aber mitreißendes und faszinierend inszeniertes Hüpf-Knobel-Abenteuer (Test in M! 09/10).	15 €	9
Monday Night Combat	Uber Ent.	–	Knalliger Third-Person-Shooter mit Tower-Defense-Einschlag und kleinen Macken (Test auf Seite 82).	15 €	7

Wii

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Aero the Acrobat	Sunsoft	SNES	Standard-2D-Hüpfer mit netter Aufmachung und unnötig frustigen Stellen sowie schwacher Wegführung.	8 €	5
Aero the Acrobat 2	Sunsoft	SNES	Rundum verbesserter Nachfolger, der nahezu alle Schwachstellen ausradiert und zudem hübscher aussieht.	8 €	7
Arcade Sports	Icon Games	–	Dröge Sammlung mit Bowling, Air-Hockey, Snooker und Pool-Billard, die es alle anderswo deutlich besser gibt.	8 €	4
Chess Challenge!	Digital Leisure	–	Funktionelle Schachsimulation mit wenig Optionen, aber viel zu schweren Computergegnern.	5 €	4
Dive: The Medes Islands Secret	Cosmonaut G.	–	Hübsch anzusehender und schnell knackiger Unterwasser-Erkundungstrip (Test auf Seite 80).	10 €	7
Family Pirate Party	Arc System W.	–	Lieblos dahingeschluderter "Mario Party"-Klon mit eindeutig zu wenigen Minispielen.	5 €	3
Girlfriends Forever: Magic Skate	Kolkom	–	Charmefreies Knöpfchendrücken und Klamotten-Ausprobieren. Einziges Plus: nach 30 Minuten überstanden.	8 €	2
Sandy Beach	Konami	–	Virtuelles Sandburgen-Bauen mit Taktik-Element, das bald an Reiz verliert (Test auf Seite 84).	5 €	5

Sony PSP

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Bejeweled 2	PopCap	–	Der Juwelen-Knobeloldie gefällt mit motivierendem Prinzip, ärgert aber durch 'Plötzlich K.o.'-Situationen.	8 €	7
Gravity Crash	Sony	–	Gute Mobilmachung des "Gravitar"-Erben mit Detailverbesserungen, aber Steuerungsdefiziten (Test in M! 02/10).	8 €	6
Groovin' Blocks	Sony	–	Man mische "Columns" mit etwas "Lumines" und Rhythmus – heraus kommt ein unterhaltsamer Knobler.	8 €	7

Nintendo DSi

SPIEL	HERSTELLER	URSPRUNG	BESCHREIBUNG	PREIS	WERTUNG
Animal Puzzle Adventure	Arc System W.	–	Knuffig anzusehende Rätselei, bei der Tiere gehütet werden – jedoch zu eintönig und ohne Hilfe-Funktion.	5 €	4
Link 'n' Launch	Nintendo	–	Originelles Leiterbahnen-Legen mit griffigem Konzept und ordentlich Tiefgang (Test auf Seite 84).	5 €	7
Chess Challenge!	Digital Leisure	–	Das Handheld-Schach kämpft mit den gleichen Problemen wie der Wii-Bruder und hat keinen Online-Modus.	5 €	3
Crazy Pinball	dtp	–	Nicht verrückt, sondern stinknormal: fünf kompetente Flippertische mit solider Ballphysik und wenig Gimmicks.	5 €	6
Crystal Monsters	Gameloft	–	Dreister "Pokémon"-Klon, der an das große Vorbild nicht ganz hinkommt, aber überraschend gut geriet.	5 €	6
Mega Words	Digital Leisure	–	Unspektakuläres Worteraten, das billig inszeniert ist und im Handumdrehen langweilt.	5 €	4
Pop Island: Paperfield	odenis studio	–	Launig-chaotische 'Capture the Flag'-Flitzerei mit knallbunter Optik (Test auf Seite 85).	2 €	8
Puffins: Let's Race	Other Ocean	–	Nett anzusehender Spaßraser mit Vögeln statt Karts, die sich aber träge steuern.	5 €	4
World Poker Tour: Texas Hold'em	Hands-on Mobile	–	Schick präsentiertes Poker, das stark unter unhandlicher Bedienung und fehlender Speicherfunktion leidet.	5 €	4

* läuft auch auf PSP

Neuerscheinungen vom 17.7. bis zum 11.8.

IMPORT

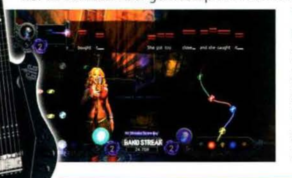
Snake vs. Kampfroboter

MERCHANDISE • Im November freuen sich "Metal Gear Solid"-Fans über eine neue Figurenserie zu "Peace Walker". Derzeit laufen die Vorbestellungen für sämtliche Modelle der 'Play Arts'-Serie – während Ihr für verschiedene Snake-Varianten lediglich 50 bis 60 Dollar hinblättern müsst, schlagen die Kampfpanzer mit knapp 100 Dollar zu Buche.

Die hier abgebildete, 30 cm große Nachbildung des Boss-Brockens Cocoon kostet im einschlägigen Internethandel schon mal schlappe 240 US-Dollar. Ob hübsche Details und bewegliche Elemente wie z.B. ein ausfahrbarer Kran diese Summe rechtfertigen...?

Power Gig: Rise of the SixString

SPIELE • Anders als bei den "Guitar Hero"- und "Rock Band"-Episoden klampft Ihr bei "Rise of the SixString" auf einer verkleinerten, echten Gitarre, die zugleich die Funktionen einer Plastikgitarre bietet. Letzteres macht die sechssaitige Axt kompatibel mit allen anderen Musikspielen, auch Drumkit und Mikro harmonieren mit der Konkurrenz. "Rise of the SixString" lässt Euch die Wahl: Spielt entweder im klassischen Modus per Farbsystem, wobei Ihr auf der Gitarre statt Tasten Saiten auf Bünde drückt – bunte Markierungen auf dem Hals geben Euch Orientierung. Fortgeschrittene wagen sich an die 'Chording'-Variante: Hier lernt Ihr schrittweise, über alle Saiten zu spielen, sowie das Greifen von Akkorden – quasi ein interaktiver Gitarrenkurs. Die Songauswahl richtet sich an Fans von Metal, Rock und Punk Rock. Vertreten sind Künstler wie Black Sabbath, Eric Clapton, Dave Matthews Band oder Kid Rock. "Rise of the SixString" erscheint am 19. Oktober für Xbox 360 und PS3 vorerst nur in den USA. Bei gamestop.com könnt Ihr das Spiel mit Gitarre für 180 US-Dollar, das komplette Bandset (zusätzlich mit Drum-Controller und Mikro ausgestattet) für 230 US-Dollar vorbestellen. Die Versandkosten schlagen mit etwa 40 US-Dollar zu Buche.



10 IMPORTANT IMPORTS

Die interessantesten US- und Japan-Veröffentlichungen

präsentiert von PLAY-ASIA

TITEL	ENTWICKLER	SYSTEM	PREIS	LAND	DATUM
Another Century's Episode R	Namco-Bandai	PS3	75 €	Japan	im Handel
Atelier Rorona	Tecmo	PS3	60 €	USA	28. September
Dead Rising 2	Blue Castle	PS3/360	60 €	USA	28. September
Duke Nukem: Critical Mass	Apogee	PS3/360	50 €	USA	28. September
Etrian Odyssey 3	Atlus	DS	40 €	USA	21. September
Ivy the Kiwi	Prope	Wii/DS	35 €	USA	im Handel
One Piece Battle Gigant	Namco-Bandai	DS	50 €	Japan	9. September
Otomedius X	Konami	360	50 €	USA	7. September
Prof. Layton & the Unwound...	Nintendo	DS	35 €	USA	12. September
River City Super Sports Chall.	Million	DS	35 €	USA	September

Crafts & Meister-Werk?

SPIELE • Im neuen Rollenspiel "Earth Seeker" – entwickelt vom Nippon-Studio Crafts & Meister – droht ein schwarzes Loch, Eure Heimat zu verschlingen. Eurer Flotte gelingt zwar die Flucht auf riesigen Weltraum-Archen, doch auch auf dem neuen Planeten ist die Gefahr allgegenwärtig – mechanische Kreaturen lauern der weiblichen Heldin auf, atmet Ihr die vielerorts verpestete Luft ein, geht die Energie ebenfalls zur Neige. Das Kampfsystem nennt sich 'Time Stop Battle' – laut Entwicklermund eine Kombination aus Echtzeit- und Rundenkampf-Elementen. Grafikdesign und Spielablauf von "Earth Seeker" erinnern dezent an "Monster Hunter" – kein Wunder, ist doch Noritaka Funamizu, Gründer von Crafts & Meister, einer der Schöpfer des Capcom-Hits. "Earth Seeker" soll im Winter Wii-exklusiv in Japan erscheinen, ein PAL-Release steht noch in den Sternen.



In der neuen Heimat hausen diese skurrilen Kreaturen, die 'Guardians' – ob sie Euch (wie der Name vermuten ließe) hilfreich sind, ist nicht bekannt.

Rückkehr auf den großen Schirm

ARCADE • Im Februar haben wir das Japan-exklusive PSP-Shoot'em-Up "Darius Burst" getestet und für klasse befunden. Scheinbar sieht Taito abseits der PSP-Plattform noch Potenzial für die Schießerei: Denn "Darius Burst" kommt mit dem Namenszusatz "Another Chronicle" in die Spielhalle. Aber nicht irgendwie! Der Automat ist für bis zu vier Spieler gleichzeitig gedacht und verfügt über einen monströsen Breitbild-Screen. Der setzt sich aus zwei 32-Zoll-HD-Schirmen zusammen und wird von einem Taito Type X2-Board befeuert; den feinen Soundtrack des Spiels genießt Ihr per Kopfhörer. Uns erinnert der neue Super-Breitbild-Modus an die ersten beiden Spielhallen-Episoden der "Darius"-Serie – auch hier standen 1986 bzw. 1989 in den Spielhallen Drei-Bildschirm-Konstruktionen, die Euch einen ungewöhnlichen Bildausschnitt boten.



IMPORT-TICKER »

+++ Fabelhaft: Zukünftige Könige von Albion freuen sich auf den limitierten Wireless Controller im "Fable III"-Look und den 400 Seiten starken Roman "The Balverine Order" – das 10 US-Dollar günstige Buch von Comic-Autor Peter David erzählt eine eigenständige Geschichte aus dem "Fable"-Universum. Beide Produkte erscheinen am 5. Oktober in den USA. +++ Braucht's das? Der mittelmäßige Dreamcast-Shooter "Radilgy" wird mit dem Namenszusatz "Noa Massive" am 28.10. in Japan für 360 neu veröffentlicht. +++

BlazBlue: Continuum Shift

PS3 360 Beat'em-Up 

"BlazBlue: Calamity Trigger" mit seinen prachtvollen Hintergründen, fein animierten 2D-Sprites und dem komplexen Kampfsystem bewies im letzten Jahr, dass klassische Bitmap-Klopper noch lange nicht zum alten Eisen gehören. Entwickler Arc System Works weiß genau, was sich Konsolen-Kampfkünstler wünschen und liefert mit "Continuum Shift" kein revolutionäres, dafür ein hervorragend spielbares Prügel-Update.

Die wichtigste Neuerung sind die frischen Fighter: Die zwei interessantesten, der schwarz gekleidete Hazama und Tsubaki, die mit Schwert und Schild antritt, kennen Veteranen bereits aus dem Story-Modus des Vorgängers. Hazama überbrückt die Entfernung zum Gegner rasch und teilt mit wieselflinken Nahkampf-Attacken aus. Tsubaki kann durch Halten des Drive-Buttons ihre Spezialattacken verstärken. Die Handhabe beider Figuren ist komplex, daher eignen sie sich vor allem für erfahrenere Spieler.

Verbesserungen im Detail

Nicht nur das Kämpferfeld ist größer, auch an der Balance wurde gefeilt. Arakunes Drive-Attacke ist anders – jetzt kann der Formwandler seine Widersacher weniger leicht in Ecken drängen. Rachel, die bislang aus beinahe jeder Position relativ gefahrlos angreifen konnte, richtet mit ihren Attacken geringeren Schaden an. Zudem wurde V-13 durch die fairere Alpha-11 ersetzt.



PS3 Litchi heizt Arakune ordentlich ein. Arc System Works zündet ein Grafik- und Effekt-Feuerwerk, das in 2D seinesgleichen sucht.



PS3 Auch in der Fortsetzung ist Grinsekatze Taokaka nicht die Hellste, dafür ungemein vielseitig – sofern Ihr sie bändigt.



PS3 Hazama (rechts) kleidet sich nicht so extravagant wie andere Kämpfer, hat dafür aber dämonische Kräfte auf seiner Seite.

Das sind nicht die einzigen Überarbeitungen – fast jede Figur erhielt im Detail sinnvolle Änderungen zugunsten einer ausgewogeneren Spielbalance; auch das wichtige Burst-Manöver wurde überarbeitet. Kurzum: Beat'em-Up-Profis freuen sich über eine Menge neuer Feinheiten. Die eignet Ihr Euch vor allem im Tutorial-Modus an: Dort testet Ihr sämtliche Eigenarten des Spielsystems, um dann im Challenge-Modus die komplexen Combos zu studieren. Die Geschichte setzt kurz nach dem Ende von "Calamity Trigger" an, aus der PSP-Fassung des Erstlings wurde zusätzlich der taktische 'Legion'-Modus übernommen.

Während Online-Duelle genauso sauber und vorbildlich funktionieren wie im Vorgänger, ist die andere Art der Online-Einbindung bei "Continuum Shift" eine kleine Unverschämtheit: Einige neue Figuren gibt es nur als kostenpflichtige Downloads! Im US-Store kann bereits jetzt die knapp bekleidete Eichhörnchendame Makoto für stolze acht Dollar heruntergeladen werden. Weitere Figuren wie Rachel Alucards Butler Valkenhayn Hellsing und das schizophrene Magical Girl Platinum the Trinity stehen bereits in den Startlöchern – obwohl sich das Spiel mit 40 Dollar im unteren PS3-Preissegment einpendelt, wird das Gesamtpaket mit allen Fightern ein teurer Spaß – diese Preispolitik stößt vielen Zockern zu Recht sauer auf.

Das Spiel an sich macht dieses Download-Ärgernis aber kein Stück schlechter. Wer bereits den Erstling mochte, der wird auch "Continuum Shift" ins Herz schließen. Neue Figuren, bessere Balance, mehr Handlung und frische Spielmodi – Arc System Works geht mit dem Update kein Risiko ein, liefert aber auch so einen weiteren 2D-Prügler allererster Güte ab. Im Gegensatz zur hier getesteten code-freien PS3-Version funktioniert die Xbox-360-Importfassung leider wieder nur auf NTSC-Kisten. *tn*



PS3 Knappe Klamotten, langer Puschelschwanz und ziemlich käuflich: Die hyperaktiv-agile Kämpferin Makoto (links) müsst Ihr erst für teures Geld herunterladen.

DIE SPECIAL EDITION(S)

Endlich mal ein guter Grund, bis zu einer Deutschlandveröffentlichung zu warten: Geduldige Fans werden Ende Oktober mit gleich zwei Special Editions beglückt. Die reguläre enthält ein 96-seitiges Artbook und acht Charakter-Karten mit Move-Listen und Specials. Sehr exklusiv und beim britischen Publisher Zen United bereits vergriffen ist die auf 500 Stück limitierte Fan-Edition: In der befindet sich zusätzlich eine Figur von Heldin Noel, ein Kunstdruck von Udon-Zeichner Alvin Lee sowie ein Download-Code für die neue Kämpferin Makoto.



Entwickler **Ary System Works, Japan**
Hersteller **Atlus**
D-Termin **29. Oktober**

Unterstützt » **bis 2 Spieler,**
Sprache: englisch/japanisch, Text: englisch

» neue Figuren und bessere Balance
» einige Kämpfer aber nur per Kauf-Download

SPIELSPASS **89**

Singleplayer	8 von 10
Multiplayer	10 von 10
Grafik	9 von 10
Sound	8 von 10



FAZIT » Der erste Teil war eine kleine Revolution, der zweite ist eine Evolution – und trotzdem Pflicht für Konsolen-Kämpfer.

NeoGeo Heroes Ultimate Shooting

PSP Shoot'em-Up

PSP "KoF"-Veteran Kyo taucht zwischen Projektilen hindurch und gibt Gegenfeuer.

Wer die M! aufmerksam liest, dem ist vielleicht noch das vor Monaten vorgestellte Shoot'em-Up "The King of Fighters: Sky Stage" im Gedächtnis. Eine Vertikal-Ballerei mit "KoF"-Charakteren – komisch, aber reizvoll dachten wir damals. Schade, dass der Titel nur für die Spielhalle bzw. den japanischen Xbox-Live-Marktplatz angekündigt war. Jetzt kommen SNK-Fans doch noch in den Genuss der merkwürdigen Liaison – sogar in erweiterter Form: "NeoGeo Heroes Ultimate Shooting" peppt das Arcade-Vorbild (inklusive Kyo, Mai, Terry, Kula, Athena und Iori) mit weiteren Firmenfiguren auf (z.B. Marco aus "Metal Slug" und Iroha aus "Samurai Shodown"), lässt Euch zusätzliche Stages entdecken und bringt einen ganzen Stapel an Einstellungsmöglichkeiten und Boni mit.

Der Spielablauf des Shoot'em-Ups ist simpel: Ihr düst durch kurze Stages, weicht Unmengen von Projektilen aus und kämpft gegen bekannte Charaktere als Bosse. Die greifen mit ihren klassischen Moves an – das freut SNK-Anhänger. Liegt ein Obermotz im Staub, wählt Ihr aus, welche Stage Ihr als nächstes erobert. Zwar ist der Story-Modus nach fünf Runden vorbei, hinter den Verzweigungen warten aber ganze 15 Levels. Im Gegensatz zum typischen Bullet-Hell-Shooter à la Cave müsst Ihr Euch mit weniger Projektilen herumschlagen, habt aber eine Lebensleiste – kein Zeichen für ausgereiftes Shoot'em-Up-Spieldesign!

Die Stärke neben den spannenden Bosskämpfen sind die dreistufigen 'Burst'-Moves: Je nachdem wie lange Ihr die 'Burst'-Taste haltet, lässt Eure Figur einen von drei Specials vom Stapel. Wer das Risiko wagt und lange drückt, riskiert Treffer, freut sich aber bei Gelingen über einen Befreiungsschlag. Negativ fällt hier die schwache Balance der Angriffe aus. Das Punktesystem ist simpel – wer viele Embleme abgreift, ohne zu sterben, jagt den High-Score.

Im Gegensatz zur drögen Optik sind die Einstellungsmöglichkeiten und Modi vorbildlich: Ihr schaltet das Bildformat um (siehe kleine Illustration), versucht Euch an einzelnen Bossen, übt mit ständig voller Lebensleiste oder geht den Zweispieler-Modus an. Zudem locken hübsch gezeichnete Figuren in den (japanischen) Dialogen, Galerien und Arrange-Melodien. *ms*





PSP Oben ist im Zweispieler-Modus mächtig was los, unten steigt Marco als Stage-Boss in den "Metal Slug"-Panzer.

Entwickler	**SNK Playmore, Japan**
Hersteller	**SNK Playmore**
D-Termin	**nicht geplant**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: japanisch**

- 10 spielbare Charaktere
- 15 Stages & reichlich Spielmodi
- Arcade-Original "KoF: Sky Stage" inklusive
- kurze Ladezeiten

SPIELSPASS

Singleplayer	**6 von 10**	**64**
Multiplaye	**6 von 10**	
Grafik	**4 von 10**	
Sound	**7 von 10**	

FAZIT » Spielerisch ordentlicher, aber unspektakulärer Vertikalscroller, der Shooterfans nett unterhält. Nur SNK-Fanboys jubeln.

Data East Arcade Classics

Wii **Retro-Sammlung** 



Wii "Crude Buster": Ein krasser Irokesen-Typ haut mit Waffen Mutanten tot.

Lust auf eine Oldiesammlung der anderen Art? Hier kommen die "Data East Arcade Classics". Zockern ohne Hang zu veralteten Automaten-Titeln und kuriosem Trash der 90er Jahre raten wir ab, allen anderen bescheren die 15 auf der Wii-Scheibe enthaltenen Spiele manch spaßige Stunde abseits moderner HD-Kost. Blöd, dass sich gerade diese Klientel über coole Extras, eine liebevolle Menü-Aufmachung oder verschiedene Darstellungsoptionen gefreut hätte – immerhin dürft Ihr jederzeit speichern, zu zweit zocken sowie bei jedem Titel 'Achievement'-ähnliche Bedingungen erfüllen und eine noch härtere Variante freischalten.

Hersteller G-Mode, der Rechte-Inhaber an den Titeln des verblichenen Entwicklers, serviert einen schönen Genremix: Zockt den guten Knobler "Magical Drop III", erobert die Dungeons von "Wizard Fire", werft Körbe in "Street Hoopz", lasst es beim Top-Down-Shooter "Heavy Barrel" krachen und genießt nostalgische Anflüge beim heute lachhaften Raser "Burnin' Rubber" oder dem unfairen Fast-Food-Stapler "Burger Time".

Langweiler wie den Shooter "Super Real Darwin" (wer kennt ihn nicht?) oder die Billard-Nullnummer "Side Pockets" blenden wir aus und wenden uns den 'Highlights' zu: "Cavemen Ninja" entführt Euch in die hübsch gezeichnete und immer noch lustige Steinzeit, der "Secret Agent" lässt alle Sams und Snakes alt aussehen, wenn er mit Tigern oder Haien ringt und im Sportwagen pixeligen Terroristen nachjagt. Noch besser: Der Kult-Trash "Bad Dudes vs. Dragon Ninja" kostet Credits im Sekundentakt und foltert Eure Lachmuskeln mit absurden Gegnerwellen. Der Brawler "Crude Buster" schließlich wirkt wie ein Abziehbild der "Fist of the North Star"-Ästhetik und ist allein oder zu zweit ein Knüller – wer gerne Autos auf Punks wirft und Mutanten mit Stangen vermöbelt, hat hier genauso viel Spaß wie wir.

Eine technisch makellos emulierte Retro-Sammlung mit zeitlosen Klassikern findet Ihr hier nicht, eine Riesengaudi könnt Ihr mit dem 20-US-Dollar-Paket trotzdem haben. *ms*

Testmuster von Play-Asia · www.play-asia.com



Wii Oben der "Secret Agent", unten die Dungeon-Action "Wizard Fire".

Entwickler	**Data East, Japan / G-Mode, USA**
Hersteller	**Majesco**
D-Termin	**nicht geplant**

Unterstützt » **bis 2 Spieler, Text: englisch**

- 15 nicht zeitlose Klassiker
- schwererer Special-Modus freispielbar
- keine Format-Umschaltoptionen

SPIELSPASS

Singleplayer	5 von 10	**55**
Multiplayer	7 von 10	
Grafik	3 von 10	
Sound	4 von 10	

FAZIT » Trashig, aber cool: Man muss großer Retrofan oder Kuriositäten-Sammler sein, um diese Kollektion ins Herz zu schließen.

MANIAC.DE

Neues aus dem Internetz

Das Forum, die Foren

Ihr wollt ein Spiel verkaufen? Ihr kommt bei der Parodius-Tänzerin nicht durch die Beine? Ihr habt 1000 Gamerscore-Punkte bei Avatar: TBE erreicht und müsst das der Welt mitteilen? Dann seid Ihr im MANIAC.de Forum richtig – klar, übersichtlich und nach jüngster User-Umfrage auch weiterhin frei von Smileys/Emoticons und sonstigem Ballast. Wer auf der Website angemeldet ist, kann sofort loslegen – und in die ebenso freundliche wie kompetente Community eintauchen. Apropos freundlich… nicht verschweigen wollen wir ein weiteres M! Forum, das berühmt-berüchtigte 3-Frame (auch als Klassik- oder VIP-Forum bekannt) – seit gefühlten 100 Jahren diskutiert dort der harte Kern der Gamer-Szene in einer Art strukturiertem Chat über alles und nichts. Und wer sich jetzt die Frage stellt "Warum zwei Foren…?" – wissen wir auch nicht. Manche Dinge sind, wie sie sind.
www.maniac.de/forum

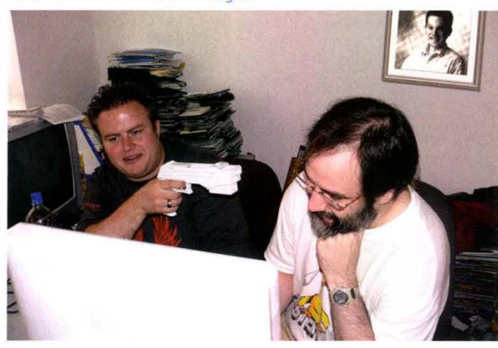
Top 0101

Die beliebtesten Beiträge auf MANIAC.de

0001 www.maniac.de/frauenverbot-blog
Bei Redaktionsschluss über 400 Kommentare. Das ist Rekord.
0010 www.maniac.de/jade-raymond
Die Chefin von Ubisoft Toronto plaudert über die Zukunft…
0011 www.maniac.de/heldennamen-blog
Unser Blogger Daniel ist der Meister des Klingelstreichs!
0100 www.maniac.de/black-ops-trailer
Der Multiplayer-Trailer zum kommenden Call of Duty: Black Ops
0101 www.maniac.de/plastikwumme
Activision beglückt Konsolen-Jäger mit Jagdgewehr-Controller

Hinter den Kulissen

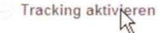
Wie entsteht MANIAC.de? Folge 2



Als Ulrich Steppberger vor zirka 18 Monaten die Ankündigung machte, er wolle einen Podcast aufnehmen, war die Reaktion seiner Kollegen eher, sagen wir, verhalten. Die wortwörtliche Wiedergabe der Widerworte würde zu einer Indizierung des Heftes führen, aber man könnte die Aussagen mit "Wer will das hören?" zusammenfassen. Fast 80 Folgen später hat sich der ebenso kryptisch wie naheliegend "M! Cast – Mausrufezeichen funkt" getaufte Podcast zu einer festen Grösse der iTunes-Charts entwickelt.
Zeit, ein Geheimnis zu lüften: wie entsteht der M! Cast? Im Normalfall versammeln sich Ulrich und Tobias am Donnerstagnachmittag vor einem iMac, denn der hat ein eingebautes Mikrofon. Gerüchten zufolge gibt es eine Agenda, aber die wird weitestgehend ignoriert, ebenso wie Zwischenrufe von missionarischen Metal-Gear-Jüngern oder poetische Selbstgespräche. Ist die Festplatte des iMac nach zirka zwei Stunden voll, wird das Werk von Ulrich mit einer Titelmusik versehen und als MP3 kodiert. Dann folgt der Entwurf des Aufmacher-Bildes für die Homepage – hier wird der zuständige Grafiker von Ulrich gebrieft ("Diesmal geht es um Spiel X, da gibt es gute Artworks, ich bin der strahlende männliche Held, Tobias könnte ja die Elfe im Hintergrund sein"). Sind alle Puzzle-Teile zusammen, erfolgt Freitag vormittag der iTunes-Upload!
www.maniac.de/mcast

Last Resort

Versteckte Features auf MANIAC.de



Man muss nicht alle fünf Minuten F5 drücken, um im Forum nichts zu verpassen – interessiert Euch ein Thread, aktiviert oben links per Mausklick das Tracking, und Ihr werdet über jede Änderung via Email informiert!


PS-PARADE


01 » F1 Pole Position » SNES
02 » F-1 Super License » Mega Drive
03 » F1 Circus » NES
04 » Super F-1 Circus Limited » SNES
05 » Sprint 1 » Arcade
06 » Road Fighter » Arcade
07 » F1 Circus » PC-Engine
08 » Hell Driver » Atari VCS
09 » Super Family Circuit » SNES
10 » Death Race » NES
11 » Battle Grand Prix » SNES
12 » F-1 Grand Prix » SNES
13 » F-1 Grand Prix Part II » Arcade
14 » F1 Circus MD » Mega Drive
15 » F-1 Grand Prix » Arcade
16 » Spy Hunter » NES
17 » Indy 500 » Atari VCS
18 » Freeway » Atari VCS
19 » Jovial Race » NES
20 » Super Spy Hunter » NES
21 » Super Speed Race » Arcade
22 » F-1 Grand Prix » Mega Drive
23 » Pit & Run » Arcade
24 » New Rally-X » Arcade
25 » Moto Roader II » PC-Engine
26 » Micro Machines Turbo Tourn. '96 » Mega Drive
27 » Super Cars » NES
28 » Monster Truck Wars » Game Gear
29 » Super Bug » Arcade
30 » F-1 Grand Prix Part III » SNES
31 » Super Speed Race Jr. » Arcade
32 » Spy Hunter » Arcade
33 » Burnin' Rubber » Arcade
34 » Redline F-1 Racer » SNES
35 » Nakajima Satoru F-1 Hero '94 » SNES
36 » Jaleco Rally - Big Run: Supreme 4WD Ch. » SNES
37 » Human Grand Prix » SNES
38 » Michael Andretti's Indy Car Challenge » SNES
39 » Al Unser Jr.'s Road to the Top » SNES
40 » SD F-1 Grand Prix » SNES
41 » Final Lap Twin » PC-Engine
42 » The Circuit » Master System
43 » Super Indy Champ » SNES
44 » Michael Andretti's World Grand Prix » NES
45 » Final Lap » NES
46 » F1 Exhaust Note » Arcade
47 » Street Heat » Arcade
48 » F1 ROC II: Race of Champions » SNES
49 » F-1 Grand Prix Star II » Arcade
50 » OutRun » Game Gear
51 » Quad Challenge » Mega Drive
52 » Buggy Challenge » Arcade
53 » Over Top » Arcade
54 » F1 Triple Battle » PC-Engine
55 » Street Racer » Mega Drive
56 » Off Road Challenge » Arcade
57 » Oscar's Trash Race » Atari VCS
58 » Dragster » Atari VCS
59 » Power Drive » Arcade
60 » Dragster » Arcade
61 » RPM: Radical Psycho Machine Racing » SNES
62 » Mario Andretti Racing » Mega Drive
63 » Race America » NES
64 » The King of Rally » SNES
65 » Monster Truck Rally » NES
66 » F1 » Master System
67 » Pole Position » Arcade
68 » Road Riot 4WD » Arcade
69 » Fastest 1 » Mega Drive
70 » Turbo » Arcade
71 » Pitstop » Colecovision
72 » F1 ROC: Race of Champions » SNES
73 » Kyle Petty's No Fear Racing » SNES
74 » Spy Hunter » Arcade
75 » Max RPM » Arcade
76 » RoadBlasters » Mega Drive
77 » GT Racing » SNES
78 » Cisco Heat » Arcade
79 » Top Gear 2 » SNES
80 » Special Criminal Investigation » Arcade
81 » Human Grand Prix 4: F-1 Dream Battle » SNES
82 » Red Racer » NES
83 » Corvette ZR-1 Challenge » NES
84 » Super Sprint » Arcade
85 » Super Off Road » Game Gear
86 » Redline Racer » Arcade
87 » Ivan "Ironman" Stewart's Super Off Road » NES
88 » R.C. Grand Prix » Game Gear
89 » Enduro » Atari VCS
90 » Chase H.Q. » Arcade
91 » F1 Race » NES
92 » Road Riot's Revenge » Arcade
93 » Top Speed » Arcade
94 » F-1 Sensation » NES
95 » OutRunners » Arcade
96 » Super Monaco GP » Game Gear
97 » Battle Cars » SNES
98 » Turbo Racing » NES
99 » World Rally 2 » Arcade
100 » Buggy Run » Master System
101 » Rock 'N Roll Racing » SNES
102 » WEC LeMans » Arcade
103 » Nigel Mansell's WCR » Mega Drive
104 » R.C. Pro-Am » NES
105 » Super Off Road » Mega Drive
106 » Super Off Road » SNES
107 » RoadBlasters » NES
108 » Kyle Petty's No Fear Racing » SNES
109 » OutRunners » Mega Drive
110 » Days of Thunder » NES
111 » Formula One: Built to Win » NES
112 » Lotus Turbo Challenge » Mega Drive
113 » Buggy Boy » C64
114 » Top Gear » SNES
115 » Battle OutRun » Master System
116 » Ayrton Senna's Super Monaco GP II » Game Gear
117 » Fatal Run » Atari VCS
118 » OutRun » Mega Drive
119 » Top Gear 2 » Mega Drive
120 » F1 Pole Position » SNES
121 » Pitstop II » C64
122 » Rad Racer II » NES
123 » Pole Position » Atari VCS
124 » F1 World Championship Edition » SNES
125 » Super F-1 Circus 2 » SNES
126 » Stunt Race FX » SNES
127 » Turbo OutRun » Mega Drive
128 » Super F-1 Circus Gaiden » SNES
129 » Night Driver » Atari VCS
130 » Danny Sullivan's Indy Heat » NES
131 » Drift Out » Arcade
132 » F-1 Dream » PC-Engine
133 » Championship Rally » NES
134 » Crash! » Arcade
135 » Street Racer » Atari VCS
136 » Crazy Rally » Arcade
137 » Thrash Rally » Arcade
138 » Micro Machines Turbo Tourn. '96 » Mega Drive
139 » F1 Circus '92 » PC-Engine
140 » F-1 Dream » Arcade
141 » Fun Car Rally » Mega Drive
142 » Demolition Derby » Arcade
143 » Grand Prix » Atari VCS
144 » Moto Roader » PC-Engine
145 » Road Fighter » NES
146 » F1 Circus '91 » PC-Engine
147 » Micro Machines Military » Mega Drive
148 » Armored Car » Arcade
149 » Super F-1 Circus » SNES
150 » F-1 Grand Prix Part II » SNES

INTERAKTIV

Subersive M! Games?

› Im Editorial begründet Ihr Eure Top 50 der Gamebabes damit, "über den Spiele-Tellerrand [zu] blicken und auch mal gegen den Strom anzuschwimmen."

Davon abgesehen, dass ich nicht nachvollziehen kann, was an der Abbildung und Kommentierung von weiblichen Videospielcharakteren denn so "gegen den Strom" sein soll, ist es auffällig, dass diese "Blicke über den Spiele-Tellerrand" im sogenannten Sommerloch stattfinden. Wie auch Euer letztjähriges "Erotik-Special" druckt Ihr die Top 50 in der veröffentlichungsschwachen Sommerzeit ab.

Was Euch etwas entlastet, ist die – zweifellos bewusste – ironische Berücksichtigung von beispielsweise Prinzessin Peach oder Ms. Pac-Man. Allerdings verrät bei Eurer Nummer eins die Platzierung der verschiedenen Lara-Modelle Eure eigentliche Absicht: Den Vorwurf 'Sex sells' könntet Ihr mit Leichtigkeit abschmettern, hättet Ihr Ms. Crofts Entwicklung von ihren polygonarmen Anfängen bis in das realistischer modellierte Heute nachgezeichnet. So bleibt aber nur der Eindruck einer Herrenmagazin-Variante für Videospielaffine. Wenn es Euch um Ästhetik und Zeitgeist geht, warum macht Ihr dann nicht eine Liste männlicher Charaktere, die von früher so populären Stiernacken bis hin zu aktuellen Emos reichen? Oder ist das zu kontrovers für Euch?

Ronny Nährig

Lara Crofts polygonale Entwicklung kannst Du im "Tomb Raider"-Special der Ausgabe 03/08 nachschlagen – diese Evolution zu einem realistischeren Äußeren (inklusive schrumpfender Oberweite) wollten wir jedoch nicht erneut drucken. Stattdessen riskierten wir den Blick auf die "realen Laras". Den Vorschlag, einmal männliche Charaktere in den Fokus zu rücken, finden wir interessant. Was halten andere Leser davon?

› Ihr hattet im Top-Thema "Die 50 schönsten Gamebabes" gefragt, ob Ihr jemanden vergessen habt. Oh ja, das habt Ihr! Nämlich sowohl Chloe Frazer aus "Uncharted 2: Among Thieves" als auch Elena Fisher aus beiden "Uncharted"-Teilen. Ich finde, vor allem Chloe darf nicht fehlen!

Jakob Nonnen

Chloe ist definitiv eine adrette Dame, aber wie es bei Geschmacksfragen nun mal so ist: Man kann es leider nie allen Leuten Recht machen. Während Matthias die Bogenschützin Mina Majikina aus "Samurai Shodown V" vermisst, hätte beispielsweise Michael statt Ms. Pac-Man lieber die vierarmige "Mortal Kombat 3"-Sheeva angehimmelt.

Wo ist "Toshinden"?

› "Battle Arena Toshinden" für die PSone war mein erstes Konsolenspiel. Deshalb warte ich sehnsüchtig auf einen Next-Gen-Auftritt. Ihr habt mal von "Toshinden" für Wii berichtet. Was ist denn daraus geworden?

Außerdem habe ich mich endlich dazu durchgerungen, "Batman: Arkham Asylum" zu kaufen. Im Laden wunderte ich mich aber, warum es von der regulären PS3-Version zwei unterschiedliche Cover gibt: eine mit M!-Hit und eine ohne. Wurde das später hinzugefügt oder sind das zwei unterschiedliche Versionen?

Thomas Lauszus

Das mit der "Toshinden"-Wiederbelebung stimmt. In der Tat gibt es das Wii-exklusive Spiel "Toshinden" – allerdings hat es bis auf Namen und Genre nichts mehr mit dem PSone-Klassiker gemein. Schließlich sind nicht mal mehr die alten Charaktere dabei. "Toshinden" für Wii ist bereits im letzten Dezember in Japan erschienen, da wir seitdem von keinem europäischen Publisher ein Sterbenswörtchen über den Titel gehört haben, wird das Spiel wohl nicht mehr nach Deutschland kommen. Wir können Dir aber versichern, dass Du nichts versäumst! Wir haben das Spiel bereits vor etlichen Monaten in unserer Import-Rubrik getestet und mit nur 50 Spielspaß-Punkten abgestraft: "In allen Punkten durchschnittlicher 3D-Anime-Klopper mit Flimmeroptik und wenig Umfang" lautete Matthias' Fazit zu diesem verkorksten Versuch, den bekannten Namen wiederzubeleben.

Zu "Batman: Arkham Asylum": Die genannten Versionen sind inhaltlich identisch, da es sich lediglich um zwei verschiedene Auflagen handelt. Unterschiede finden sich lediglich zwischen der regulären und der "Game of the Year"-Edition, die mit

BITTE SCHREIBT AN:

leserpost@maniac.de

ODER:

Cybermedia Verlag GmbH
MAIL!AC
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Frag Dr. M!



Ich möchte eigene Designs für die PS3 entwerfen und habe mich dazu mit dem Win-Tool von Sony auseinandergesetzt: Leider ist die Bedienung kompliziert und die Software hat einige Bugs. Außerdem kann man eigene Grafiken lediglich konvertieren, fertige P3T-Dateien lassen sich dagegen nicht öffnen – dabei wäre es doch hilfreich, mit fertigen PS3-Designs zu experimentieren. Gibt es alternative Software, mit der sich die Erstellung von PS3-Designs einfacher gestaltet?

Tom Anger

Im Internet gibt es inzwischen mehrere PC-Werkzeuge, die in Funktionalität und Bedienung das alte Sony-Tool übertreffen – sogar eigene Soundeffekte kann man inzwischen in die Designs einbauen. Wir empfehlen Dir den kostenlosen "PS3 Theme Creator", der in der aktuellen Version 2.0 auch einen Vorschaumodus bietet, alle Funktionen übersichtlich auf den Bildschirm bringt und sich per Drag & Drop leicht bedienen lässt – auch Anfänger kommen damit klar.

Natürlich lassen sich auch bestehende P3T-Dateien öffnen und bearbeiten. Eine beliebte Alternative ist der "PS3 Theme Builder" von Lili-Chan Software, die auch einen "Xross Media Simulator" zum Download anbieten: Damit kannst Du nicht nur ein Vorschaubild erschaffen, sondern die PS3-Benutzeroberfläche auf dem PC simulieren.



Einfach zu bedienen: Erstellt Grafiken und zieht sie per Drag & Drop auf die Elemente des "PS3 Theme Creator".



Die Vorschaufunktion arrangiert alle Grafiken: Eine realistische Wiedergabe ermöglicht der "Xross Media Simulator".

INTERNET-ADRESSEN » www.freewebs.com/ps3themecreator/ * www.lili-chan.com

diversen Bonus-Inhalten aufwartet.

"Dragon Quest" zu leicht?

› Als Fan klassischer japanischer Rollenspiele mit rundenbasiertem Kampfsystem ist "Dragen Quest IX" für mich natürlich ein Genuss. Leider ist es auch das bisher leichteste "Dragon Quest" der Serie. In einem amerikanischen Forum (leider finde ich die Information nicht mehr) habe ich gelesen, dass in Japan nach einigen Monaten Download-Missionen angeboten wurden, die auch Profizocker gefordert haben. Mit einer voll ausgebauten Party nach über 150 Stunden Spielzeit wären normale Zusatzmissionen ja sonst ein Spaziergang. Wisst Ihr mehr darüber? Es wäre schön, wenn dies stimmen würde.

Harald Batz

Ja, wir wissen mehr darüber. Ab Seite 76 findest Du alles Wissenswerte zu "Dragon Quest IX" in unserem Nachspiel - inklusive Missionen für geübte Spieler.

M! als E-Book

› Ich habe einen E-Book-Reader gekauft und stelle meine gesamte Lektüre auf E-Books um. Deshalb würde ich es vorziehen, die M! Games nur noch per E-Mail im PDF-Format zu beziehen.

Als Hauptvorteile sehe ich die Platzersparnis bei der Archivierung und die leichte Suche. Ich indiziere meine E-Books mit einem speziellen Programm auf dem Computer und kann dann mittels Volltextsuche nach beliebigen Stichwörtern suchen. Selbstverständlich ist ein papierloses Magazin nicht jedermanns Sache, aber es wäre trotzdem schön, wenn die Hefte für Käufer in digitaler Form zugänglich wären.

Natürlich soll nicht auch noch die M! Games durch die nervige Raubkopiererei geschädigt werden. Dieses Problem könnte entschärft werden, indem die digitale Ausgabe z.B. erst nach sechs Monaten freigegeben wird. Auch ein Wasserzeichen im E-Book ist eine gute Methode: Ich besitze E-Books, bei denen der Name des Käufers unten auf jeder Seite steht. Inakzeptabel wäre dagegen irgendeine Form von DRM (Digital Rights Management), weil dies zu starke Einschränkungen des praktischen Gebrauchs mit sich bringt (DRM-geschützte PDF-Dokumente lassen sich z.B. nicht mehr für die Volltextsuche indizieren).

Noch eine Frage: Schon lange würde ich gerne Indie-Games auf Xbox Live kaufen. Aber als schweizer Kunde bekomme ich immer nur diese Meldung präsentiert: "Dieses Angebot ist in Ihrer Region nicht gültig oder ist abgelaufen." Abgelaufen trifft z.B. bei "Miner Dig Deep" ja sicher nicht zu, also muss es an der Region liegen. Kennt Ihr eventuell eine Lösung für dieses Problem oder könnt Ihr herausfinden, wann auch die Schweiz endlich Indie-Games spielen darf?

Beat Kappert

Vorerst wird es die M! Games in digitaler Form nur über den App Store für iPad, iPhone und iPod touch geben (siehe Editorial, Seite 3). Je nachdem, wie sich der digitale Vertrieb in Deutschland entwickelt, ziehen wir auch andere Plattformen in Betracht.

Indie Games sind längst auch in der Schweiz verfügbar, wie uns Ex-MAN!AC Raphael Fiore direkt aus seinem Heimatland bestätigte. Hast Du Dich möglicherweise in einer anderen Region registriert oder ist Dein Gold- bzw. Silber-Account abgelaufen?

Wirrwarr der Versionen

› Ich bin begeisterter Abonnent Eurer Zeitschrift und habe eine kurze Frage: Bald erscheint endlich "Assassin's Creed Brotherhood", weshalb ich mich mal bei Amazon schlaugemacht habe, wieviel es denn kosten soll. Dort erfahre ich, dass es eine gewöhnliche und eine sogenannte 'D1'-Version zu kaufen gibt. Nun weiß ich nicht, was der Unterschied ist - könnt Ihr mir das erklären?

Justus Schäfer

Ja, das können wir: Es gibt keinen! Wie Ubisoft auf Anfrage mitteilte, gibt es nur die 'D1'-Version (D1 steht für Day One) und die angekündigte Limited Codex Edition. Erstgenannte ist dabei die Standardversion. Dass Amazon daraus drei Versionen macht, hält Ubisoft für einen Fehler.

FF XIII zerstört die PS3?

› Schon im Vorfeld zur Veröffentlichung von "Final Fantasy XIII" wurde bekannt, dass das Spiel einige PS3-Geräte zum Einfrieren bringt. Ich habe letzte Woche selbst mit der PAL-Version auf meiner US-60GB-PS3 begonnen und nach insgesamt nur zweieinhalb Spielstunden (verteilt auf zwei Tage) hatte ich ebenfalls einen 'Freeze'. Nun sind derartige Abstürze ja nichts Ungewöhnliches und ich habe einfach das Gerät neu gestartet. Zu meiner großen Verwunderung musste ich feststellen, dass das Blu-ray-Laufwerk nach dem Neustart keine Disks mehr lesen wollte. Eine halbe Stunde später habe ich es erneut mit anderen Spieldisks probiert und es ging wieder. Nach anschließender Internetrecherche musste ich zu meinem Erschrecken feststellen, dass dieser Freeze letztlich die PS3 funktionsuntüchtig machen kann. Seitdem habe ich "FF XIII" zu meinem großen Bedauern nicht mehr eingelegt.

Nach einigen weiteren Testtagen kann ich bestätigen, dass die "Final Fantasy XIII"-Disk das Blu-ray-Laufwerk meiner PS3 zerstört hat und dieses insgesamt nur noch 20 Minuten durchhält, bevor zunächst der Sound ausfällt, fünf Sekunden später das komplette Bild einfriert und nichts mehr geht - egal bei welchem Spiel. Selbst das korrekte Herunterfahren funktioniert nur, wenn ich nach dem Ausschaltknopf den Diskauswurf betätige.

Natürlich habe ich mittlerweile keine Garantie mehr und dazu Square-Enix bereits zweimal per E-Mail kontaktiert - ich habe nie eine Antwort erhalten. Laut Internet-Berichten schieben sich Sony und Square-Enix gegenseitig die Schuld in die Schuhe - dies hat mittlerweile sogar zu einem Rechtsverfahren von geschädigten PS3-Besitzern gegen Sony geführt. Selbstverständlich gibt es mehr als genug Spieler, die "FF XIII" ohne Probleme durchgespielt haben. Auf der anderen Seite ist die Situation für betroffene Spieler unzumutbar - und das sind laut zahlreichen Berichten und den Posts im offiziellen PlayStation-Forum eine bedeutende Anzahl. Zudem lässt sich der Fehler offensichtlich auch nicht auf eine bestimmte PS3-Version eingrenzen.

Ich wäre Euch daher verbunden, wenn Ihr Euch der Sache in Form einer offiziellen Stellungnahme der beiden Unternehmen annehmen könntet. Ich sehe nämlich nicht ein, wieso ich mir wegen Fremdverschuldens ein neues Gerät kaufen muss, welches zudem in dieser Form nicht mehr offiziell zu erwerben ist.

Stephan Demirdjian

Du hast Recht: Das ist schon ein dicker Hund. Und es gibt tatsächlich einen Rechtsstreit zu diesem Thema. Deshalb lautet die offizielle Stellungnahme von Square-Enix auf unsere Anfrage: "Wir dürfen einen laufenden Rechtsstreit nicht kommentieren", - ein legitimes und übliches Verhalten, das Betroffenen leider keinen Trost spendet. Sony hingegen kündigte an, eine Antwort auf unsere Frage geben zu wollen, bis Redaktionsschluss erfolgte diese leider noch nicht. Wir werden dieses Thema aber im Auge behalten und Euch über weitere Entwicklungen informieren.

MEINUNG DES MONATS

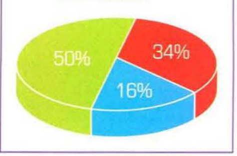
Jeden Monat fragen wir Euch auf www.maniac.de nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

Wie stehst Du zu Gamerscores und PS3-Trophäen?


A: Das braucht kein Mensch!


B: Sind ganz nett, ich könnte aber darauf verzichten.

C: Ich kann mir Zocken ohne Erfolge nicht mehr vorstellen!



Treffen der Generationen

› Videospiele sind erwachsen geworden und mit ihnen ein großer Teil der Zockergemeinde der ersten Stunden. Mit meinen 31 Jahren spiele ich schon weit über die Hälfte meines Lebens Videospiele, den C64 gab's zur Kommunion - von da an hatte mich das Hobby gepackt. Es versteht sich von selbst, dass MAN!AC (zunächst noch neben der damaligen Videogames, dann exklusiv) mein Hobby stets begleitet und mich abseits von Konsole oder Computer gut informiert und unterhalten hat. Da selbst Zocker hin und wieder Zeit für andere Dinge finden, bin ich seit einem Jahr Vater eines tollen Sohnes!

Da stellt sich mir manchmal die Frage: Wie soll man das Hobby Videospiele am besten vorleben? Selbstverständlich gehören angsteinflößende Spielepackungen wie "Gears of War" oder "Left 4 Dead" nicht in Sichtweite des Kleinen ins Wohnzimmerregal, ebenso wenig wird in seiner Anwesenheit gespielt, lediglich einen Blick auf den bunten Screen bei "Viva Piñata" darf er schon mal erhaschen. Dennoch wird er damit aufwachsen, dass

Zockerbude des Monats

Manfred Machacek aus Wien begann als Heimcomputerfan und kehrte dann dem Aufrüstwahn der PC-Ära den Rücken. Nun sammelt er Konsolen – zur Belohnung darf er in die aktuelle Zockerbude.

Manfreds Erstkontakt mit Computer- und Videospielen fand im zarten Knabenalter von zehn Jahren statt, heute zählt der Österreicher bereits 34 Lenze.

Angefangen hat alles mit einem C64 und der Datasette, ein Jahr später folgte das zugehörige Diskettenlaufwerk. Mit 17 erwarb Manfred von seinem ersten Gehalt einen Amiga 500, bald darauf auch den 1200-Nachfolger. Es folgte eine Phase leidenschaftlicher Sammelei von PC-Spielen, doch aufgrund der kostenintensiven Aufrüstspirale, nervender Bugs und Kopierschutzmechanismen wandte er sich der Xbox 360 sowie diversen Retro-Konsolen zu. Mit der PS3 Slim wechselte Manfred schließlich ins Sony-Lager.

Heute besitzt der Wiener zahllose antike Schmuckstücke wie das Videopac G7000 oder eine Odyssey-Konsole von Philips. Neben vielen anderen Systemen ist Manfred auch mit Sega- und Nintendo-Konsolen gut versorgt – von Mega Drive über Dreamcast bis zu NES und GBA besitzt er jeweils mehrere Exemplare, allerdings nur einen Virtual Boy!











Mehr als 60 Konsolen, Handhelds und Heimcomputer hat Manfred in seiner 24-jährigen Zockerkarriere angeschafft!

Die Welt da draußen soll unbedingt Eure Zockerbude sehen? Schnappt Euch eine Digi-Cam und schickt Fotos von Euch und Eurer Sammlung an leserpost@maniac.de!

Papa auch 'Spielsachen' hat, die noch nichts für ihn sind. Und wenn er älter wird, wird er sicher wissen wollen, was das für Packungen und Poster in Papas Arbeitszimmer sind. Auf den Tag, wo er mich dann in den ersten Games schlägt, freue ich mich heute schon!

Da ich jedes Mal begeistert von Euren Reportagen bin, habe ich eine Idee: Macht doch mal was zum Thema 'Familie und Zocken'. Videospiele sind schon lange nicht mehr nur für die Jugend gedacht - deshalb zocken sicher in vielen Familien auch die Eltern fleißig. Das ließe sich doch kombinieren mit Themen wie Jugendschutz, einer Sammlung der coolsten familientauglichen Zockerbuden, einem Bericht über die Möglichkeiten der Konsolen, bestimmte Inhalte für die Kleinen zu sperren, etc.

Zum Schluss noch ein "Macht weiter so" von Herzen, denn Ihr seid schließlich das einzige Magazin, das generationsübergreifend den Sprung in die Zock-Neuzeit geschafft hat!.

Dennis Gaca

Ob Videospiele tatsächlich erwachsen sind oder sich – wie manch Kritiker schon behauptete – in ihren Flegeljahren befinden, sei dahingestellt. Dass jedoch die 8- und 16-Bit-Generation den Kinderschuhen entwachsen ist und selbige an ihren Nachwuchs vererbt hat, ist wahr. Deshalb klingt Dein Vorschlag interessant – doch glaube uns: Wenn Du das erste Mal von Deinem Sohn besiegt wirst, erkennst Du, dass Du alt bist und einer neuen Generation weichen musst. Genieße das triumphale Gefühl, dem ungeübten Junior gezeigt zu haben, was der alte Papa auf dem Kasten hat – dafür haben wir schließlich jahrelang trainiert!

ERRATA

Errata: In letzter Sekunde erreichte uns die Nachricht, dass der Horror-Shooter "F.E.A.R. 3" nicht mehr in diesem Jahr (wie im Preview der letzten Ausgabe behauptet), sondern erst 2011 erscheinen wird.

Update: Für "Sniper: Ghost Warrior" gibt es mittlerweile ein Update, das die im Test der letzten Ausgabe kritisierten Adleraugen der Gegner abschwächen soll. Der Praxistest zeigt: Das stimmt!

Errata: Auf der COM!NG-Startseite war Tobias etwas voreilig, denn noch steht nicht fest, ob und in welcher Form "Dead Space 2" in Deutschland erscheinen wird.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Matthias Schmid (ms)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Michael Herde (mh), Tobias Kujawa (tk)
Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Maximilian Wildgruber (mw), Thomas Nickel (tn), Alexander Olma (ao), Stephan Freundorfer (sf), Michael Martin (mm), Boris Kretzinger (bk), Andreas Müller (am), Joachim Hesse (jo)

Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: redaktion@maniac.de
Internet: www.maniac.de

Layout: Cynthia Grieff
Titelmotiv: Namco/Bandai

Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
gültige Anzeigenpreisliste 2010

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH&Co. KG

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: M! GAMES wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.



DENK M!T

Eure Daddelfinger brauchen eine Pause? Wir präsentieren Euch Rätsel für Querdenker, Suchspiele und andere Aufgaben für Eure grauen Zellen!



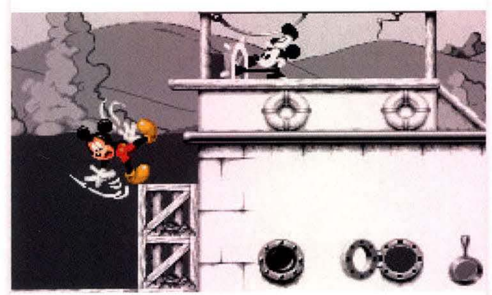
Welches Spiel ist gesucht?

Jeden Monat gibt Euch Zeichenkünstler und Kreativkopf Matthias ein Rätsel auf: Diesmal suchen wir den Namen eines Spiels.

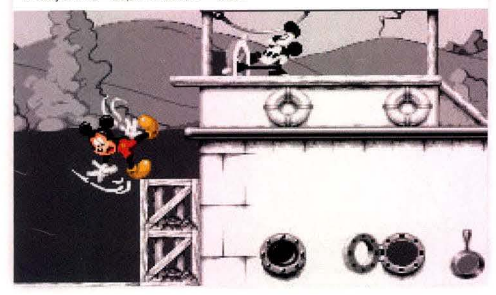
Wenn Ihr wisst, welchen Titel unsere Zeichnung umschreibt, dann sendet bis zum 27. September eine E-Mail mit Eurer Antwort und Adresse an leserpost@maniac.de – die Auflösung findet Ihr wie gewohnt im nächsten Heft. Gewinnen könnt Ihr ein Spiel für die aktuellen Konsolen, gebt also bitte Euer Wunschsystem an.

Schau genau!

Finde die fünf Fehler, die wir im unteren Bild versteckt haben!



Mickey Mania • Super Nintendo • 1995



Spielcharakter gesucht!

Regeln: Wir suchen sechs Spiele, die für die jeweilige Online-Plattform exklusiv erschienen sind. Die umrahmten Kästchen ergeben richtig sortiert den Namen eines bekannten Spielcharakters. Jedes Spiel lässt sich aus den Buchstaben in der Tabelle zusammensetzen. Keines der Buchstabenfelder darf doppelt benutzt werden, die unten bereits vorgegebenen Buchstaben müssen nicht mehr ausgestrichen werden.

N	A	F	L	A	R
E	E	L	N	R	Y
J	I	S	P	T	G
A	T	A	E	H	T
I	N	T	R	E	L
H	S	I	A	R	A
M	L	T	B	N	O

Xbox Live Arcade:
_ M _ _ L _ _ _ _

PlayStation Network:
_ R _ _ E

WiiWare:
_ N _ _ _ T _ _ _

PSP mini:
_ U _ _ _ _ P _ _ _ _

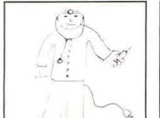
DSiWare:
_ A _ _ _ _ G _ _ _ _

iPhone/iPod touch:
_ _ C _ _ _ Y _ _

LÖSUNG:
_ _ _ _ _ _ _ _ _

Auflösung von Ausgabe 09/10

Dem Schmid sein Rätsel



Lösung: Electronic Arts

Schau genau!

Charakter gesucht!

Xbox 360: **MASS EFFECT**
PS3: **DEMONS SOULS**
Wii: **KORORINPA**
Xbox: **JADE EMPIRE**
PlayStation 2: **SHADOW OF ROME**
GameCube: **GEIST**

LÖSUNG: SAMUS ARAN

ABENTEUER FÜR UNTERWEGS

Werdet mit Nintendo zum Engel:

1x Nintendo DSi (schwarz)
+ "Dragon Quest IX: Hüter des Himmels" (DS)
+ Schlüsselanhänger

1x Nintendo DSi (weiß) + "Dragon Quest IX: Hüter des Himmels" (DS) + Schlüsselanhänger

4x "Dragon Quest IX: Hüter des Himmels" (DS)
+ Schlüsselanhänger

Beantwortet einfach folgende Frage:

Mit wie vielen Helden tretet Ihr gleichzeitig im Mehrspieler-Modus an?

A: 2
B: 3
C: 4

Stichwort: Drachen

NERDCORE

Zusammen mit Kingplayer.de füllen wir Euren Kleiderschrank:

1x R-Type Modell + T-Shirt
limitiert auf 2.000 Stück, handbemalt

6x T-Shirt

Echte Kenner wissen es:

Wie heißt der kleine Satellit bei R-Type?

A: ISS
B: MIR
C: Force

Stichwort: Sternenjäger



Schreibt den Lösungsbuchstaben und das Stichwort auf eine Postkarte und schickt sie an: Cybermedia Verlag GmbH • Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 6. Oktober 2010.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

SPECIAL EDITION
MIT EXKLUSIV-COVER

IM INTERNET UNTER
WWW.MANIAC.DE

TELEFONISCH UNTER
(089) 85 85 38 45

Die Special Edition von M! GAMES bekommst Du nur im Abo. Sie ist limitiert und nicht am Kiosk erhältlich!

WEITERE ABOVORTEILE:

15% GÜNSTIGER:
12 AUSGABEN FÜR NUR 46 EURO

FRÜHER ALS AM KIOSK:
LIEFERUNG FREI HAUS



JEDERZEIT KÜNDBAR MIT
GELD-ZURÜCK-GARANTIE

Ich abonniere M! GAMES 12 Ausgaben lang zum Vorzugspreis von 46 Euro. Die Special Edition mit Exklusiv-Cover gibt es nur im Abo. Ich kann jederzeit kündigen, wenn ich M! GAMES nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). Zu viel gezahltes Geld erhalte ich dann zurück.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Email-Adresse

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time Aboservice, M! Games, Postfach 1363, 82034 Deisenhofen oder per Email an abo@maniac.de.

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

Konto Nummer

Bankleitzahl

Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung

☐ **bequem per Bankeinzug** (nebenan ausfüllen)

M! GAMES Abo
In-Time Aboservice
Postfach 13 63

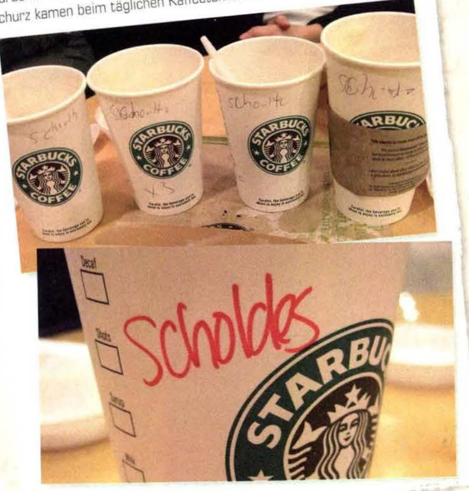
82034 Deisenhofen

Manischer Monat

Neuigkeiten, Kurioses und der tägliche Wahnsinn aus der Redaktion

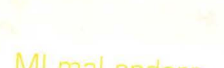
Dem Schultes sein Name

Olivier Schalters, Oliver Schulters, Herr Schulter – bei Cheffe Olli landet täglich eine Menge Redaktionspost, oftmals mit kreativen Neuinterpretationen seines Namens versehen. Und selbst im USA-Sommerurlaub wurde er Opfer der Orthographie-Saubande: Scholdes, Schoultz und Schurz kamen beim täglichen Kaffeetanken zur Liste hinzu.



Super Angebot, Microsoft

Dass Vorbesteller von "Halo Reach" bereits vor einigen Wochen eine nette Pappbox samt T-Shirt erhielten, ist ein feiner Zug. Geradezu lachhaft hingegen ist Microsofts Angebot auf dem in der Box enthaltenen Wurfzettel: Wer den dort abgedruckten Code auf einer Online-Seite eingibt und seinen Freunden den Kauf von "Halo Reach" empfiehlt, wird dann belohnt, wenn die Kumpels zuschlagen. Zieht Ihr beispielsweise zwei Käufer an Land, dann speist Euch der Xbox-Konzern mit einem Code für 48 Stunden Xbox-Live-Gold-Mitgliedschaft ab. Bei drei Freunden, die "Reach" erwerben, erhaltet Ihr immerhin das olle (aber sehr gute) "Halo 3". Die geworbenen Käufer werden im Vergleich dazu regelrecht mit Geschenken überhäuft: Sie freuen sich auf die XBLA-Games "Geometry Wars 2", "Ms. Pac-Man", "Lumines" und "Bomberman".



+ Kinect Sensor und 5 Kinect Games!

So funktioniert's:

Gehe auf www.haloreach-freunde.de und gib deinen Code, welcher sich auf diesem Flyer befindet sowie deinen Gamertag und deine E-Mail-Adresse ein.

Folgende Prämien erhältst du, wenn deine Freunde Halo: Reach kaufen:
- 1 Freund: Halo: Reach Online Fan Pack
- 2 Freunde: Code für 48h Xbox LIVE Gold
- 3 Freunde: Halo 3 Game

Dein Code:

>>> jetzt auf www.haloreach-freunde.de Freunde einladen

Du möchtest die Xbox 360 Slim gewinnen? Bitte umdrehen!

M! mal anders

Ein herzliches Dankeschön an unser Forum auf maniac.de – neben allerlei nerdigen Diskussionen rund ums Thema Videospiele fand sich dort ein interessanter Verweis. Auch in Dänemark gibt es ein Magazin namens M! – wie unsere anschließende Recherche aber ergeben hat, befasst sich die dänische M! mit allem, was Männer (angeblich) sonst noch glücklich macht: schönen Frauen, schnellen Autos und exklusiven Gadgets. Genau genommen heißt das Heft mit dem verblüffend ähnlichen M!-Logo 'MMM-mag' – alle weiteren Infos sowie eine Gratis-Leseprobe gibt's im Internet unter www.mmm.dk.



Collateral Hosenknopf

Für das Fotoshooting zu unserer Diskussion rund ums Thema Bewegungssteuerung haben wir uns richtig verausgabt – zu bewundern ab Seite 24. Max ist beim Versuch, einen Liu-Kang-Sprungkick nachzuahmen (durchaus mit beachtlichem Erfolg, wie wir meinen), glatt ein Hosenknopf abgesprungen. Weil er anschließend nach München musste, um "The Force Unleashed 2" anzuspielen, lieh ihm Matthias sogar seinen Gürtel.

Videospiel-Wissen, das niemand braucht: Das japanische Studio Mitchell Corporation hat vor seinem 2004er DS-Denkspiel "Polarium" nicht nur die launige "Pang"-Serie entwickelt, sondern mit "Puzz Loop" auch die Vorlage für den Hit-Knobler "Zuma" geliefert. Davor arbeiteten sie u.a. an anzüglichen Arcade-Titeln wie "Poker Ladies" und "Lady Killer".

VORSCHAU

Die nächste M! Games-Ausgabe **11/2010** erscheint am Freitag, den **1. Oktober**



- **Halo Reach im Test**
- **Micky Epic**
- **Enslaved**
- **F1 2010 auf der Test-Strecke**
- **Fußball-Duell: FIFA 11 vs. PES 2011**

Außerdem » Guitar Hero: WoR, Two Worlds II, Vanquish, DJ Hero 2
Specials » Shoot'em-Ups für Xbox 360 – jetzt wirklich!




SCHNELL,
BRACHIAL,
BOMBASTISCH
SO MUSS ACTION HEUTE SEIN!
GAMEPRO
VANQUISH™
EIN ACTION-SPIEL VON DESIGN-LEGENDE SHINJI MIKAMI
AB 22. OKTOBER IM HANDEL!
USK ab 18
Developed by PLATINUMGAMES INC
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
SEGA
www.sega.de
© SEGA. SEGA, the SEGA logo and VANQUISH are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.